

**TEMA: 45 KARŠČIAUSI ŽAIDIMAI IŠ E3!**

# AFC

## KLUBAS

KARTU SU

**GAME**

NR. 06 (25)  
KAINA 4.99 Lt

Be Kompaktinio  
Disko 

NAUJA KAINA  
**4.99 Lt**  
BE KOMPAKTINIO DISKO

**E3**  
**expo**

### APŽVALGOS

CLOSE COMBAT: FIRST TO FIGHT  
SECOND SIGHT  
COLD FEAR  
SWAT 4

### NAUJIENOS IŠ E3

COMMANDOS: STRIKE FORCE  
HITMAN: BLOOD MONEY  
CALL OF DUTY 2  
AGE OF EMPIRES 3  
UNREAL TOURNAMENT 2007  
DYNASTY WARRIORS 4  
MOTOGP 3  
BLITZKRIEG II

**grand  
theft  
auto**  
*San Andreas*

ISSN 1648-6854 2005'06



UP  
Group



# SUKURK NUOTAIKĄ!

# SAVO

**one**  
extremely mobile

## VOKALINIŲ MELODIJŲ TOP

1	Motociklo garsas: Brum brum	145379622
2	Zvonok bratanu: Koroche, tema takaya...	153119622
3	Seno telefono skambutis	138089622
4	Avių banda	130229622
5	Piktos katės klyksmas <b>NAUJA!</b>	153149622
6	James Brown: I Feel Good	120239622
7	Dainelė: Trjam trjam	145029622
8	Vilko staugimas <b>NAUJA!</b>	154609622
9	Ole-ole-ole	122479622
10	Automobilio signalizacija	145369622

## TOP ŽAIDIMAI

Kodas: 153339622



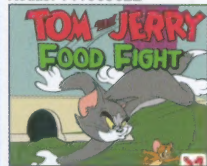
Plaukiosi vandenynais, pirkis ir parduoti įvairias prekes ir narsiai kausis su įkyriais piratais.  
**NOKIA** 2650, 3100, 3200, 3300, 3510, 5100, 6100, 6230, 6260, 6610, 6800, 7210, 7250  
**SONY ERICSSON** T610, T630

Kodas: 145119622



Tie, kurie žaidė pirmąją šio žaidimo dalį, žino, kad pagrindinė taisyklė - sudaužyk mašiną į šipulius, bet pirmas pasiek finišą!  
**NOKIA** 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 5100, 5140, 6020, 6100, 6230, 6600, 6800, 7200, 7210, 7250, 7260

Kodas: 141069622



Kol šeimininkų nėra namie, pelytės nusprendė name ištuštinti šaldytuvą. Tomą vilioja skanėstai, bet jam skanios ir pelytės!  
**NOKIA** 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 5100, 5140, 6020, 6100, 6230, 6260, 6610, 6800, 7210, 7250, 7260

Kodas: 132359622



Tu esi Grobuonis iš to paties pavadinimo Holivudo filmo. Naikini Amazonės džunglėse įsikūrusios bazės gyventojus.  
**NOKIA** 2650, 3100, 3200, 3300, 3510, 5100, 6100, 6230, 6610, 6800, 7210, 7250

## KAD GAUTUMĖTE ŽAIDIMĄ

10 Lt

Įsitikinkite, kad įjungta GPRS paslauga. Netinka EŽIO, PILDYK ir MAŽYLIO vartotojams. Žinutę su kodu nusiųskite į numerį **1344**. Jei dėl kokių nors priežasčių nepavyktų žaidimą atsisiųsti iš pirmo karto, nuoroda bus išsaugota jūsų telefone.

## NAUJAUSI ATVIRUKAI TAU IR TAVO DRAUGAMS



## LOGOTIPAI



## ATVIRUKAI



## SIUNTINUKAS DRAUGUI

- 1 Išsirink paslaugą (išskyrus logotipus). Po kodo palik tarpą ir įrašyk draugo telefono numerį (pvz., 1709622 XXXXXXXX).
- 2 Perskaityk pasirinktos paslaugos instrukciją. Įsitikink, ar ji tinka draugo telefonui.

## KAD GAUTUMĖTE LOGOTIPĄ, AR ATVIRUKĄ

1,95 Lt

Žinutę su kodu nusiųskite į mūsų numerį **1322**. SIEMENS telefonams prie kodo pridėkite raidę S (pvz., 3689622s).

**NOKIA** 1100, 2100, 3210, 3310, 3410, 3330, 3510, 5210, 5110 (tik logotipai), 5510, 6020, 6210, 6310, 6310i, 6510, 7110 (tik logotipai), 8210, 8310, 8810, 8850, 8890. **SIEMENS** A55, A65, C55, C60, C65, M55, S55, SL55. **SAMSUNG** C100, C200, X120, X450, X480, P730

## FONO PAVEIKSLĖLIAI



## KAD GAUTUMĖTE PAVEIKSLĖLĮ

3 Lt

Įsitikinkite, kad įjungta telefono GPRS paslauga. Ši paslauga netinka EŽIO, PILDYK ir MAŽYLIO vartotojams.

Žinutę su paveikslėlio kodu nusiųskite į numerį **1323**. Gaukite žinutę su nuoroda, iš kurios atsisiųskite fono paveikslėlį.

**NOKIA** 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510, 3510i, 3650, 5100, 5140, 6020, 6100, 6230, 6260, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7650. **SAMSUNG** C200, X120, X450, X480, X600, X640, E300, E530, E630, E700, E710, E720, E800, E820, P510. **SIEMENS** A60, A65, C60, C65, M55, M60, S55, SL55, SL65.

## KAD GAUTUMĖTE VOKALINĘ MELODIJĄ

5 Lt

Įsitikinkite, kad telefone įjungta GPRS paslauga. Ši paslauga galima Omnitel, Bitės GSM ir Tele2 klientams, išskyrus EŽIO, PILDYK ir MAŽYLIO vartotojus.

Nusiųskite žinutę su vokalinės melodijos kodu į numerį **1318**.

**SAMSUNG** C100, C200, D500, X100, X120, X450, X460, X480, X600, E300, E330, E530, E600, E630, E700, E710, E720, E800, E820, P510, P730. **SIEMENS** C65, SL65. **NOKIA** 3200, 3220, 3300, 6020, 6230, 6260, 7260.

## ONE.LT MELODIJŲ TOP



MONO POLY

1	Walters & Kaža: The War Is Not Over	156859622	156859622p
2	Akon: Lonely	156809622	156809622p
3	Black Eyed Peas: Don't Phunk With My Heart	158429622	158429622p
4	Yva: Paukštelis	156849622	156849622p
5	Neo: Nusijuok <b>NAUJA!</b>	160019622	160019622p
6	Žilvinas Žvagulis: Falna	151279622	151279622p
7	Mortal Combat	88349622	88349622p
8	Linas ir Simona: Albino laiškas <b>NAUJA!</b>	160009622	160009622p
9	David Guetta: The World is Mine	148549622	148549622p
10	Iš serialo "Brigada"	34149622	34149622p
11	Dragon Ball Z: Cha La Head Cha La	141019622	141019622p
12	Mango: Raskila	138009622	138009622p
13	Tabu: Jausmas <b>NAUJA!</b>	158879622	158879622p
14	Benassi Bros & Dhany: Hit My Heart	113319622	113319622p
15	Global Dee Jays: The Sound of San Francisco	136879622	136879622p
16	Mango: Vaikystė	151259622	151259622p
17	Moby: Lift Me Up	152779622	152779622p
18	G. Stefani & Eve: Rich Girl	154619622	154619622p
19	Ciara: 1, 2 Step	156829622	156829622p
20	Dragon Ball: Makafushigi Adventure	104379622	104379622p
21	ŽAS: Man be tavęs liūdna <b>NAUJA!</b>	158859622	158859622p
22	Ruslana: Wild Dances	106269622	106269622p
23	G&G Sindikatas: Tomas	16079622	16079622p
24	Luka: Super mergina <b>NAUJA!</b>	158849622	158849622p
25	Panjabi MC: Jogi	54639622	54639622p
26	James Brown: I Feel Good	83139622	83139622p
27	B'Avarija: Lietuvaite nuodominga	156789622	156789622p
28	Adamsų šeimynėlė	7019622	7019622p
29	Taja: Angelas baltas	43039622	43039622p
30	ATB: Ecstasy	123549622	123549622p

## KAD GAUTUMĖTE POLIFONINĘ MELODIJĄ

3 Lt

Įsitikinkite, kad telefone įjungta GPRS. Netinka EŽIO, PILDYK ir MAŽYLIO vartotojams.

Žinutę su kodu siųskite į numerį **1323**. Kodo gale pridėkite P (pvz., 3689622p).

**NOKIA** 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510, 3510i, 5100, 5140, 6020, 6100, 6230, 6260, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7650. **SAMSUNG** C100, C200, C110, D500, X100, X120, X450, X460, X480, X600, X640, E300, E330, E530, E600, E630, E700, E710, E720, E800, E820, P510, P730. **SIEMENS** A60, A65, C60, C65, CX65, CPX65, M55, M65, MC60, S55, S65, SL55, SL65. **SONY ERICSSON** T610, T630

## KAD GAUTUMĖTE MONOMELODIJĄ

1,95 Lt

Žinutę su kodu siųskite į numerį **1322**.

**SIEMENS** telefonams prie kodo pridėkite raidę S (pvz., 3689622s).

**NOKIA** 1100, 2100, 3210, 3310, 3410, 3330, 3510, 5210, 5110, 6020, 6210, 6310, 6310i, 6510, 7110, 8210, 8310, 8810, 8850, 8890. **SAMSUNG** R200c, R210c. **SIEMENS** A50, A52, C45, S45, ME45, M50, MT50.

## KAIP AKTYVUOTI GPRS?



Norėdami užsisakyti GPRS paskambinkite savo operatoriu: 1566 - Omnitel, 1501 - Bitė GSM, 117 - Tele2. Kad gautumėte **SAMSUNG** (išskyrus C100, C110, E530, E720, D500) arba **NOKIA** (išskyrus 3220, 5140, 6020, 6230, 7260) GPRS nustatymus, nusiųskite 8888 į numerį **1322** (kaina 1,95 Lt). **DĖMESIO!** **SAMSUNG** telefonuose turi būti nustatyta: Žinutės - Naujienų žinutė - Gauti - Visada. Baigę GPRS nustatymą įjunkite ir vėl įjunkite telefoną.



## Sveiki,

kaip ir žadėjome, šis PC Klubo numeris ištis intensyvu ir karštas. Pirmiausia dėl temos, kuri užima beveik trečdali visą žurnalą. Tradiciškai vietą didžiulei E3 apžvalgai užleido įprastos naujienos, nes E3 metu ir po jos dar ilgai visa žaidimų industrija kalba vien tik apie parodą. Naujienų ištis gausu, o kokios jos – skaitykite temoje. Kita „bomba“, kurios laukėme be galo ilgai ir nekantriai, — GTA:SA. Taip, pagaliau jis atkeliavo, tvarkingai, be jokių vėlavimų ir atidėliojimų — laikytis numatytų grafikų Rockstar tikrai moka. Ta proga NPC paruošė „Gangsterių gidą žaliems“. Tiesa, norėdami tinkamai suprasti tiek jį, tiek pasakojimą apie patį žaidimą, turite susirasti „gangs-ta“ kalbos žodyną — be jo bus sunkoka susigaudyti sudėtingoje ir painioje Amerikos gangsterių terminologijoje bei jos vertime į lietuvių kalbą :). O jei rimtai, tai primygtinai norime atkreipti jūsų dėmesį į žaidimo amžiaus reitingą – jis šiuo atveju ypač svarbus. Galime garantuoti, kad po šio žaidimo pasirodymo vėl prasidės amžina diskusija apie žiaurumus žaidimuose, tačiau juk tam ir skirti amžiaus reitingai. Nors ir labai įdomu bei „krūta“ kuo anksčiau sužaisti SA, rekomenduojame nešokti stačia galva į žaidimą ir nors trumpam susimąstyti apie tai, kuriai auditorijai jis skirtas.







Kadangi jau tapo tradicija anonsuoti kito numerio temą, trumpai praskleisiu paslapties skraistę: kitame numeryje jums papasakosime apie knygas. Tik nepulkite raukytis, ilgų ir nuobodžių klasikos tomų neliesime. Dėmesį skirsime tai literatūrai, pagal kurią buvo sukurti ir, kas dar įdomiau, bus sukurti žaidimai. Juk iš esmės vasara yra vienintelis laikas, kada visai smagu gulinėjant prie kokios nors didesnės ar mažesnės „balos“ skaityti knygas. O perskaičius knygą, su kuria siejamas žaidimas, tikrai bus įdomiau sužaisti senesnę dar nebandytą darbą ar nekantriai laukti naujo.

Ričardas Jaščemskas

## PEGI REITINGAI

PEGI (Pan European Games Information) yra Europos šalių asociacija, nustatanti žaidimų amžiaus ir turinio reitingus žaidimams. PEGI reitingai sudaryti iš dviejų dalių. Pirmasis yra amžiaus reitingas (jis dedamas ant žaidimo dėžutės priekio), kuris nurodo, nuo kio amžiaus žaidėjams rekomenduotinas žaidimas. Yra įvairios amžiaus grupės: 3+, 7+, 12+, 16+, 18+.

Antrasis yra turinio reitingas, identifikuojamas specialiais simboliais, kurie dedami ant žaidimo galinio dėžutės viršelio. Reitingai ir jų reikšmės tokios:

-  **Žiaurumas** – žaidime yra vaizduojamas žiaurumas
-  **Necenzūrinė kalba** – žaidime vartojami necenzūriniai žodžiai
-  **Baimė** – žaidimas gali įbauginti vaikus
-  **Seksas** – žaidime vaizduojamas nuogumas ir / arba seksualinis elgesys arba seksualinės užuominos.
-  **Narkotikai** – žaidime yra vaizduojami arba minimi narkotikai
-  **Diskriminacija** – žaidime yra užuominų arba medžiagos, galinčios paskatinti diskriminaciją.

## CD TURINYS

### !Dėmesio!

Tvarkyklių rinkiniai skirti tik patyrusiems vartotojams, už galimus nelaimingus atsitikimus atsakote patys



### !Dėmesio!

Daugelis piratinių žaidimų idiegos pataisais neveiks

#### ŽAIDIMAI

Battlefield 2

#### VIDEO

Age Of Empires III  
City Life  
Lada Racing Club  
Sudden Strike III: Arms for Victory  
The Sims 2 Nightlife

#### TRASH

Commandos 2 Destination Paris Mod 1.32  
Gish v1.4  
The Settlers: Heritage of Kings v1.04  
Singles 2: Triple Trouble v1.1

#### SHAREWARE

RocketBowl  
Starters Orders



Redakcijos nuomonė nebūtinai sutampa su tekstų autorių nuomone.

Vyr. redaktorius Artūras Rumiancevas  
Redaktorius Ričardas Jaščemskas  
Naujienų redaktorius Aleksandras Maslovas  
Stilistė Giedrė Brazaitytė  
Dizaineris-maketuotojas Gediminas Lukavičius

Redakcija: Martynas Latušinskas, Vidas Gavelis, Iritė Pupelytė, Gedas Ivanauskas, Vytautas Lukaševičius, Aivaras Isajevs, Dangiras Jakimavičius, Jogintas Visockas, Paulius Visockas, Žydrūnas Kliševičius, Edmundas Valaitis, Kristina Dembinskaitė, Aurelija Pociūtė, Jurgita Martikaitienė, Eriks Ovčarenko, Rūta Bajorienė.

Žurnalą leidžia UAB „InDiza“.  
ISSN 1648-6854  
Spausdino AB spaustuvė „Spindulys“ (Gedimino g. 10, 44318 Kaunas).  
Užs. Nr. 5.558  
Redakcijos tel.: (37) 763 203,  
faks.: (37) 764 995.

Dėl reklamos žurnale kreiptis:  
Stasys Švabas  
mob.tel.: +370 614 16659,  
tel.: +370 5 210 1520  
faks.: +370 5 210 1521.  
El. paštas: stasys@upg.lt



Kaip paleisti „Driv3r“? Irašau į „kompą“, spaudžiu „exe“ — prašo įdėti kompaktą, nors aš jį jau įdėjau.

Domantas, Utenos r.

Reikia žaisti žaidimus, įrašytus į originalius diskus.

Ar bus „Starsky and Hutch 2“? Ignas, Vilniaus r.

Žaidimas buvo paskelbtas ir turėjo pasirodyti praėjusiais metais. Tačiau nei filmo, nei žaidimo tęsinio nebuvo ir, ko gero, nebebus.

Kaip reikališkai su „Duke Nukem Forever“? Ar yra išėjusi kokia nors NFS dalis po NFSU 2? Karolis, Klaipėda

„Duke Nukem Forever“ ir toliau pateisina savo pavadinimą — žaidimo lauksime amžinai. Karts nuo karto išmetama kokia nors informacija, neva, žaidimas kuriamas, daroma tas ir anas, bet iš tiesų nieko realaus nevyksta. Būsimoji NFS dalis vadinsis „Need For Speed: Most Wanted“. Reikia tikėtis kažko panašaus į „Underground“, tik su policija.

Ar Lietuvoje yra pilna „Driv3r“ versija? Iš kur parsisiųsti demo versiją? Iš kur parsisiųsti „Robots“ demo versiją?

Tautrimas, Kaunas

„Driv3r“ reikia užsisakinėti parduotuvėse. Šio ir kitų žaidimų demo versijas galima parsisiųsti iš [www.gamershell.com](http://www.gamershell.com), [www.download.com](http://www.download.com) bei kitų svetainių.

Ar galite po kiekvieno žaidimo aprašymo parašyti žaidimo išleidimo datą? Ar bus trečioji IGI dalis? Kada pasirodys „Soul Quest“?

Edvinas, Šiauliai

Datas rašome prie žaidimo metrikos pradžioje. Apie IGI seriją jau senokai nieko negirdėti, deja, turbūt ją jau palaidojo. „Soul Quest“ pasirodymo data dar nepaskelbta.

Kuri vaizdo plokštė geresnė — „ATI Radeon 9800“ ar „Nvidia GeForce 5900“? Kiek jos kainuoja?

Agnis, Vilnius

Jei nekreipsime dėmesio į Pro, XT, GT, Ultra ir kitus prierašus prie plokščių, — iš esmės tai lygiavertiniai varžovai. Vienuose testuose pirmauja viena, kituose — kita. Tai galiausiai praėjusios kartos vaizdo plokštės, tik reikia nepamiršti, kad jos jau pakankamai senstėjusios. Kainos svyruoja priklausančiai nuo atminties kiekio ir nuo gamintojo maždaug nuo 500 iki 700 Lt.

Ar bus „The 1 of Dragon“ tęsinys? Ką reiškia BSS, BSJ prie

žaidimų pavadinimų?

Vildis, Šiauliai

Apie „The 1 of Dragon“ tęsinį nieko negirdėti. BSS ir kiti sutrumpinimai reiškia, kad tai senesnis žaidimas perleistas kurioje nors serijoje — „Best Seller“ ar panašiai.

1. Kas naujo girdėti apie „The Thing“ tolimesnę ateitį? Ar yra kuriama jo antra dalis, ar šis žaidimas yra pervadintas kitu pavadinimu?

2. Ką manote apie vaizdo plokštę „GeForce FX 5200“ 128 MB, 128 bitų?

3. Kas girdėti apie „Resident Evil Afterlife“?

4. Gal ką naujo žinote apie „Resident Evil 4“? Gal jis bus išleistas ir ant PC?

1. Dėl žaidimo nieko negirdėti, tačiau sklendo gandai, jog patvirtintas senojo filmo tęsinio kūrimas, taigi galima tikėtis ir žaidimo pagal būsimąjį „The Thing 2“ filmą.

2. Senesnės kartos „entry level“ (biudžetinė). Jei jau ir spaudžia biudžetas, geriau pirkti bent jau pigiausią „6 GeForce“ ar X ATI kartos plokštę.

3. Trečiasis „Resident Evil“ filmas jau ruošiamas. Turėtų pasirodyti kitais metais.

4. Naujo tiek, kad baigėsi išskirtinė „Resident Evil“ serijos žaidimų sutartis su „Nintendo“ (paskutinės naujos RE serijos buvo skirtos tik „GameCube“ konsolėi), tad ketvirtoji serija tikrai žada pasirodyti „PlayStation 2“ sistemoje. Dėl PC versijos jokios informacijos nepaskelbta. Optimizmo suteikti gali nebent tai, kad trečioji dalis buvo išleista ir PC, taigi, galbūt, kūrėjai pakartos šį žingsnį.

Kada išeis „Guild Wars“ „single player“ režime? Kokie reikalavimai?

Marius

Vieno žaidėjo režimo „Guild Wars“ neturės — tai tik MMORPG žaidimas.

Kokią vaizdo plokštę pirkti už 500 Lt, kad veiktų „Beyond Good and Evil“? Ar BGE veikia ant „GeForce 2 MX400“ vaizdo plokštės?

Na, BGE, ko gero, ir neveikia tik ant MX serijos ar senesnių vaizdo plokščių. Žaidimui reikalingas „pixel shader“ palaikymas. Už tokią kainą, kad veiktų ne tik BGE, bet ir visi kiti žaidimai bent metelius į priekį, galima dairytis į „Nvidia GeForce 6600“ ar ATI X700 serijos plokštes.

Sveikas „PC klube“, turiu tau 2 gan svarbius klausimus:

1. Kada žada pasirodyti nauja „Prince of Persia“ dalis ir kaip ji vadinasi?

2. Mano draugui žaidžiant „Prince of Persia“, mygtukai dega labai skaisčia spalva, o laiko portale yra visiškai kiti efektai. Jis sako, kad tam reikia „pixel shader“. O kas tai yra?

Domas, Kaunas

Trečioji „Prince of Persia“ dalis pasirodys rudenį, pavadinimas dar nepaskelbtas. „Pixel shader“ yra speciali vaizdo atkūrimo technologija žaidimuose, kai skaičiuojamas kiekvieno taško (pikselio) apšvietimas — tai ir leidžia sukurti daug išpūdingesnius vaizdus. Tačiau šią technologiją turi palaikyti ir grafines plokštės (naujesnės už „GeForce 4 MX“ seriją).

Kada pasirodys žaidimas „The Movies“?

Kazar

Žaidimas turėtų pasirodyti rudenį.

Kur galima atsisiųsti UFO bei NSO filmuotos medžiagos? Prašau parašyti nors 5 puslapius.

Agnius

[www.ufodigest.com](http://www.ufodigest.com), [www.ufocasebook.com](http://www.ufocasebook.com), [www.ufos-alien.co.uk](http://www.ufos-alien.co.uk), [www.iwasabducted.com](http://www.iwasabducted.com), [www.ufo-evidence.org](http://www.ufo-evidence.org).

Gal žinote kaip „Half life 2“ pereiti vietą, kai šone parašyta „A.I. Disabled“, ir viskas aplinkui sustoja?

alka mauzeris

Reikia žaisti su originaliu žaidimu. Tai yra piratinio žaidimo apsauga.

Labą dieną. Norėčiau jūsų paklausti, ką žinote apie „Mortal Kombat“ serijas. Gal žinote, kada jos bus perkeltos ant PC? Ir ar bus dar daugiau bei kokių „Star Wars“ žaidimų?

Aurimas, Kaunas

Paskutinės „Mortal Kombat“ serijos pasirodė tik konsolėse, ir nesigirdėjo jokių ketinimų iš kūrėjų pusės jas perkelti į PC. „Star Wars“ žaidimų, be abejoj, bus — apie porą artimiausių skaitykite numerio temoje.

Sveiki, norėčiau paklausti kelių klausimų:

1. Koks atlikėjas ir kokia daina dainuoja „Doom3“ ir „Doom3:ROE“ pagrindiniame meniu?

2. Ar žinote muzikinių kūrinių, kuriuose būtų erdvinis garsas? Jei taip, norėčiau sužinoti atlikėjų ir dainų pavadinimus.

Iš anksto dėkoju!!!!

Vampirexxx

1. Teminė daina sukurta kompozitorių-prodiuserių Chris Vrenna ir Clint Walsh. Ją galima rasti Interneto tiesiog ieškant „Doom 3 Theme Song“.

2. Jei kalbi apie 5.1 garsą, tai yra išleista nemažai muzikantų ir atlikė-

jų DVD albumų, kuriuose jų audio kūriniai yra perdaryti šiuo formatu.

Norėjau paklausti, ar „GeForce 6600 GT“ vaizdo plokštė yra daug geresnė už „GeForce 4 Ti“? Kuo jos skiriasi?

Kutlius

Na, nesigilinant į technines detales, 6600 GT yra dviem kartom naujesnė už „GeForce 4“. Palaikoma daug daugiau įvairių grafinių technologijų, didesnis spartumas ir dažnis (nors atminties kiekis gali būti toks pats).

Turiu vairalazdę „QZ 501 Predator“, nusipirkau žaidimą „Pacific warrior“.

Viskas veikia tiesiog puikiai, tačiau kai paleidžiu vairalazdę ir patraukiu rankas, lėktuvas suka į dešinę. Kodėl taip yra?

Martynas

Gali būti neteisingai nustatytas vairalazdės centras žaidime. Reikia per žaidimo meniu susirasti vairalazdės nustatymus ir tinkamai susireguliuoti centą.

Kuris procesorius geresnis — AMD Athlon 64 3200+ 2,2Ghz S754 512KB BOX ar Intel Pentium 4 3,0 Ghz 1024k 800Mhz tray?

Edgaras, Kaunas

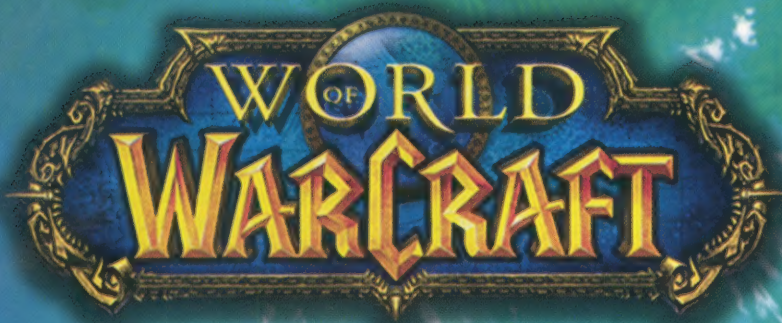
Abu procesoriai labai panašūs. Skaičiavimo testuose „Pentium“ nežymiai lenkia Athlon, tačiau grafikos atkūrimo ir žaidimų testuose „Athlon“ priešingai — nežymiai aplenkia „Pentium“. Be to, „Athlon 64“ yra 64 bitų procesorius, taigi rezervas ateičiai didesnis („Windows Longhorn“ bus 64 bitų operacinė sistema).

Norėjau paklausti, kaip per kompiuterį galėčiau pasijungti elektrinę gitarą, kokia garso plokštė tam tiktų labiau (~200-300 Lt), kad nebūtų vėlavimų, traškesių ir pan. Iš anksto dėkoju.

Aurimas

Tiesiogiai jungti elektrinę gitarą į PC yra imanoma, tačiau tam reikalingas specialus stiprintuvas („pre-amp“), ir net su kokybiškesnėmis garso plokštėmis garso kokybė bus prastoka. Geresnis sprendimas yra gitaros garsą įrašyti per kokybišką mikrofoną. Pakeksperimentavę su mikrofono padėtimi, pasirinksite geriausiai tinkantį skambesį. Kadangi mikrofoną jungtis turi visos garso plokštės, verčiau daugiau investuoti į mikrofoną, o plokštę (jei spaudžia biudžetas) pasirinkti iš vidutinės klasės, pavyzdžiui, „Creative Audigy“.





# KONKURSAS BAIGĖSI

KONKURSO NUGALĖTOJUS PASKELB-  
SIME KITAME „PC KLUBAS“ NUMERYJE.

## RITERIS ŠVYTINČIAIS ŠARVAIS

Aukšta, akinamai balto mūro siena supo ant kalvos įsikūrusi Storvindo miesta — galingiausia žmonių atsparos punkta ir viso Aljanso sostinė. Žengdamas pro sienoje įtvirtintus marmurinius vartus, jaunas Dorianas vis dar negalėjo patikėti, kad žmonės sugeba statyti tokius dalykus. Vos patekusi į miesto teritoriją atvykėli pasitiko keturios dangų remiančios legendinių didvyrių statulos. Jų veiduose įrėmintas ryžtas ir valia paskatino vaikną aukščiau iškelti galvą ir drąsiau žengti lygiu miesto grindiniu. „Pagaliau čia, — kirbejo džiugi mintis, — pagaliau“. Prieš dvi savaites iškeliaęs iš gimtojo kaimelio, jis kaip įmanydamas stengėsi patekti į garsiąją sostinę. Ir štai jis čia. Dorianas jautė, kad su šiuo šlovingu miestu susieta jo ateitis, kad čia prasidės tikrasis jo gyvenimo kelias. Tačiau patekęs į pirmąjį miesto kvartalą — prekybos rajoną — vaikiną suglumo. Aplink užjo daugybė įvairiausių rasių ir profesijų atstovų, viskas klegėjo, šurmuliavo, maišėsi. Naujokui apsisuko galva. Staiga suskambo varpai. Pasisukęs į šoną Dorianas pamatė aukštai virš miesto iškilusius smailius katedros bokštus. Galingas varpu gausmas padėjo jaunuoliui atsitokėti. Jis pasuko tiesiai šventovės link, kažkur pasamoneje tvirtai jausdamas, kad tai ir yra galutinis jo kelionės tikslas. Įsiliejęs į šurmuliuojančios minios srautą, Dorianas nuplauke reikiama kryptimi. Beeinant minia staiga pradėjo skartis į abi puses. Pasigirdo šnabždesiai: „Paladinas“, „Paladinas joja“, „Kelią Šviesos riteriui“. Sutrikęs vaikiną taip ir liko stovėti vietoje. Jis buvo girdėjęs apie garsiuosius Šviesos gynejus, tačiau išvysti vieną iš jų tiesiog čia, gatvėje... Pasigirdo kanopų kaukšėjimas, nirtulingas vos bevaldomo ristūno žvengimas. Jaunuolis pasijuto bestovis tiesiai atšoliuojančiam raiteliui ant kelio. Pastebėjęs kliūtį, paladinas akimirksniu suvaldė arkį ir sustojo priešais. Dorianas negalėjo pajudėti, nežinojo, ar nusilenkti, ar priklaupti — taip pribloškė jį pasirodžiusiojo išvaizda. Sedintįjį balne, kaip ir žirga, aklinai dengė sunkūs, tačiau nepaprastai meniškai nukalti šarvai. Jie atrodė tarsi nuleti ant galingo riterio kūno. Nepaisant to, kad diena buvo apsiniaukusi, visa šarvuotė be perstojo tvirkėjo įvairiausiais atspindžiais, atrodė tarsi pats metalas skleistų silpną švytėjimą. „Mitrilas“, — dingtelėjo jaunuoliui. Masyvus, ilgaašmenis paladino kalavijas, kabantis prie šono tiesiog grūstė grūdą į kampa medinę Doriano kuoka, skirtą apsiginti nuo vilku. Taip jie stovėjo vienas prieš kitą, riteris atrodė tarsi nejudanti metalinė statula. Staiga statula sujudėjo ir pakėlė balto, visą galvą dengiančio šalmo antveidį. Į Doriana pažvelgė drąsios, ryžtingos, tačiau atviros ir geros akys. Tyras žvilgsnis pervėrė jaunuoliui kiurui — vaikiną beveik fiziškai juto, kaip paladinas žvelgia į jo sielą. Netrukus, visų ypač Doriano nuostabai, riteris kariškai išsitempė balne ir atidavė jam pagarbą. Tada užsivožė antveidį, paragino pentiniais eržliai ir pasukęs į šoną nušiuolavo tolyn. Jaunuoliui atrodė, kad širdis iššoks iš krūtinių. Jam, ne kam kitam, garbingasis paladinas atidavė pagarbą! Kaip lygus lygiams, tarsi būtų ginklo broliai... Pritrenktas, užsisvajojęs vaikiną patraukė toliau savo tikslu link. Peržengęs katedros slenkstį Dorianas vėl buvo nustebintas pribloškiančios architektūros. Pakėlęs akis į viršų, jis nepamatė jokių lubų — sienos smigo aukštyn, kažkur, jau nebežiūrinimo tolybėje susiliedamos į vieną ir sudarydamos milžinišką smaigą. Vidury dziulės salės stūksojo paprastas altorius, be jokių pagražinimų. Į jį iš viršaus smigo švytintis, tarsi matinis šviesos spindulys. Baltasis srautas mirguliuo, judėjo, be perstojo vilnijo ir sruvo į altorių, apgaubdamas jį ir viską aplinkui įspūdingu švytėjimu. Spindulys buvo tarsi statmenai nuleistas iš bokšto smailės, tačiau, kur tikroji jo pradžia, vaikiną nedrįso net spėlioti. „Taip, jaunas paladine, tai — Didžioji Šviesa. Taip, kaip matai ji prieinama visiems, tačiau toli gražu ne kiekvienas sugeba savyje priglausti jos bent dalelę. Žinau kas tave čia atvedė — tai Šviesos troškulys. Šviesa — tai Gėris, Kilnumas, Dora, Tiesa, Meilė... visi kilnūs jausmai, gebantys gimti mumyse. Ne taip lengva tapti tikroju šiu vertybių gyneju ir įgauti Šviesos palaiminimą. Norėdamas tapti paladinu, privalai stengtis, atiduoti visą save... Tačiau prieš įduodamas tau kalaviją, pradžioje tau tris dovanas. Išmokęs su jomis elgtis, grįžk, pokalbį pratėsime“. Tai taręs žilas ilgabardis žynys (teikė Dorianui sunkų krepšį. Žengdamas iš nuostabos linkstančiomis kojomis, jaunuolis tik lauke išdrįso pažvelgti į dovanas. Vietoj laukto ginklo ar panašaus dalyko jis išvydo tris storus knygos tomus — „Gerumas“, „Pasiaukojimas“, „Kilnumas“. Supratęs išmintingą žynio užmačią, Dorianas šyptelėjo ir nužingsniavo tolyn tvirtai pasiryžęs išmokti jam paves-tas pirmąsias pamokas...





# SKAITYTOJO RECENZIJA

## NO HUMANS ALLOWED

### ŽAIDIMO DOSJE

www.scrapland.com

KURĖJAS: „Mercury Steam“

LEIDĖJAS: „Deep Silver“

DATA: 2005-03-18

ŽANRAS: veiksmo

JC DENT

### NAUJOKAS

I asteroida, kuris yra robotų šalis, atskrenda (kosminių „harliu“) savadarbis robotas D-Tritus. Praėjęs dezinfekcija (idomu kam, jei aplink tik robotai), jis patenka į Scrapland.

### PASAUULIS

Scrapland yra įsikūręs kažkokios senos rasės kiaurai išraustame asteroide. Kodėl? Todėl, kad robotai-samdiniai ten kažkada aptiko didžiąją duomenų bazę. Į ją įrašomas kiekvienas robotas, todėl mirtis ten išnyksta. Tik samdiniai to negauna. Nedėkingi kunigai... visas miestas yra suskirstytas į sektorius. Tarp jų keliaujama arba „gunships“ (nuosavas kovinis skraidantis motociklas) arba traukiniu. Visi sektoriai labai ski-



riasi. Kai kur skraido laivo sveikatos ir šovinių pildai.

### ISTORIJA

D-Tritus yra vienas iš individualių robotų (išskirtinės išvaizdos). Jam padeda Bertas, toks gan kvailai atro-dantis žurnalistas, bendradarbis. D-Tritus iškart išmyli kitą kolegą, Betty. Jis gauna užduotį paimti interviu iš arkivyskupo. Tam reikia kameros. O ši (nors greičiau jis) jaučiasi per sena darbui. Todėl duoda D-Tritui galimybę fotografuoti, užimti kitus robotus arba įsilaužti į DDB, kad galėtų pavirsti vienu iš jų. O tada prasideda keistos „robo-žudystės“, kurių iš DDB dingsta aukų įrašai.

### ROBOTAI

O jų krūvos. Juos sutiksime pastatuose. Kiekvienas turi savitų galimybių. Vieni gali naikinti (D-Tritus, šarvuotas „mentas“, Betty, Pastorius)





kiti nukensminti trumpam (Berto, Meras, pasiuntinukas, seselė), vogti pinigus (bankininkas, bankininkų bosas, „mentas“) ar ką kita daryti. Mieliausi — „staplers“. Kalėjime galima sutikti Barta, 50 metų sėdinti psichopatą „stapler“ :). Šarvuoti „mentai“ jus bandys sunaikinti pastatuose, paprastai su laivais — lauke. Paprasčiausiai nuo jų reikia slėptis, kol sumažės raudonas stulpelis. Beje, visi „mentai“ gali pavirsti šarvuotais...

## LAIVAI

Juos konstruosime patys. Parinksi-me kėbulą, variklius, ginklus, šarvų storumą. Jie gana pigūs. Yra ir turbo režimas. O dar daugiau greičio igaunama skrendant gatve. Už civilio laivo sunaikinimą pradeda vaikyti „mentai“. Jų ginklai tobuleja kartu su jūsiškiais, t.y. jūs gavot antimaterijos spindulius, tai ir mėlynieji neūzaugos juos turi. Prie ginklų pridamas ir kontrapriemonės. Jos „turėtų“ sustabdyti priešų ugnį. Kontrapriemonės komplektuojamos su ginklais. Jei neturit raketų, neturėsit kaip joms pasipriešinti. Jei žuvate automobilyje, atsiduriate arba atsarginėje skraidyklėje (su sparnais, dvejais propeleriais gale, be ginklų ir teisės į patobulinimą), arba kalėjime. Laivų galite turėti 9, juos perneša draugas „Sput-nik“ (metalinis rutulys su dredais).



## KOVOS

Jų yra dvi rūšys: laivų ir robotų. Pastarosios vyks tik pastatų viduje, kadangi lauke pasivaikščioti galėsite tik



stovėjimo aikštelėse, kuriose nebus kitų robotų. Jos greitos (robotą sunaikinti labai lengva. Sunku tik būti pačiam nesunaikintam), neivairios (po vieną atakos rūšį robotui). Po mirties robotai atgimsta arčiausiame DDB terminale. Taip pat ir jūs, jei turite gyvybių (perkama iš kunigo po 1000 už 3), jei ne — kalėjimas. Laivų mūšiai ilgesni — daugiau gyvybių, ginklų, greičio, kliūčių ir gali-mybių atstatyti resursus.

## TRANSFORMACIJOS

Ta sena fotokamera duoda galimybę ne tik fotografuoti, bet ir virsti

kitu robotu. Galima tiesiog išlaužti į robotą (ir tada visi „mentai“ užšoks ant galvos) arba pasinaudoti DDB terminalu. Vieni robotai geresni kovoje, kiti padeda uždirbti pinigų, pabėgti nuo policijos. Tik elkitės atsargiai svetimame kūne: „Beholders“ (skraidančios policijos kameros su kaltinančiu pirštu) rodydys susidomėjimą. Mirtis irgi susijusi su transformacija — jūs patenkate į kalėjimą. Ten visada ateina Bartas (maniakas — stampleris). Juo pasivertus pabėgiate ventiliacijos angomis.

Tai gi sėkmės metalo pasaulyje!





## ESWC ATRANKA LIETUVOJE

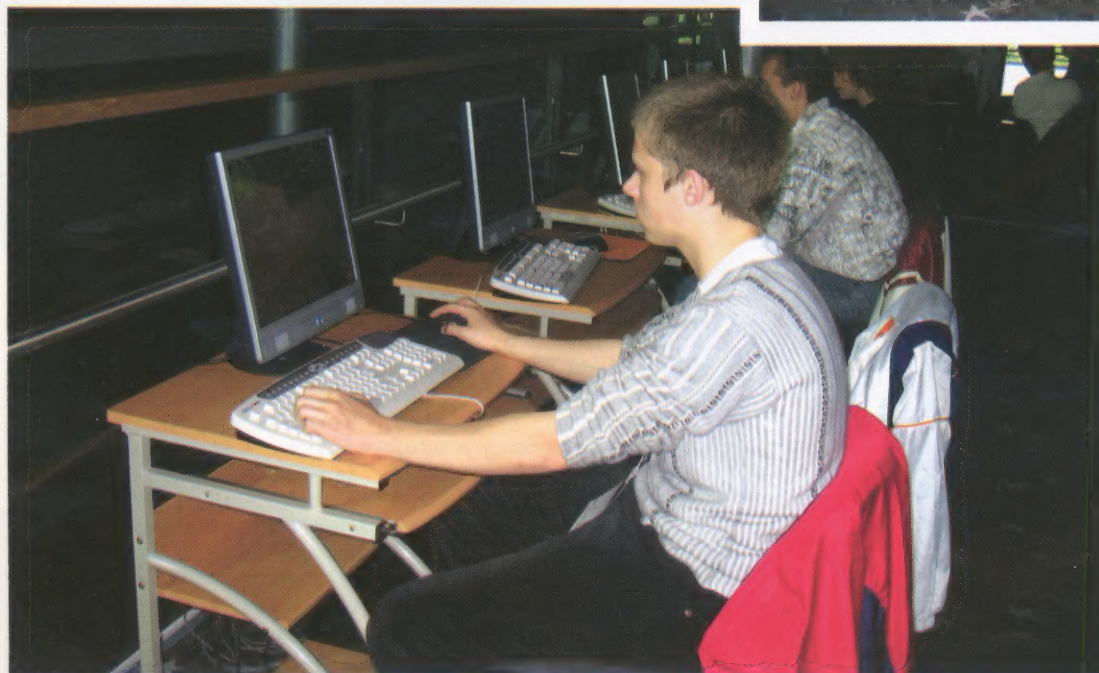
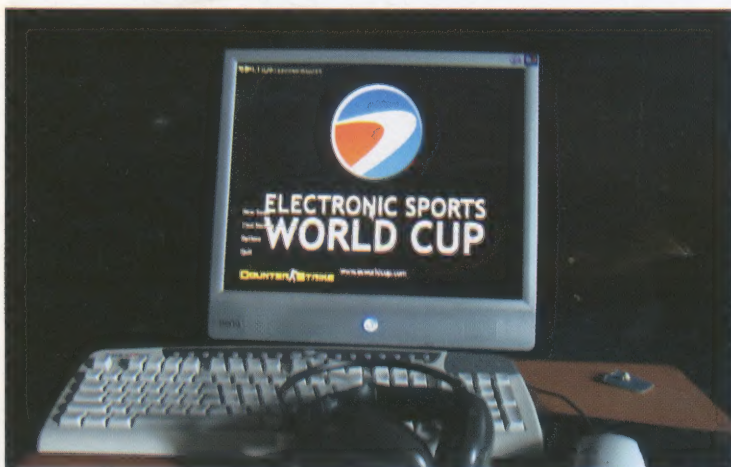
Trumpi komentarai iš visą birželį vykusių atrankų į „Electronic Sports World Cup“, kurias rengė klubas „Impress“.

Birželio 4 dieną Vilniuje, kino centre „Vingis“, prasidėjo pirmasis „Elektroninio sporto pasaulinės taurės“ etapas. Didžiausia šio etapo staigmena tapo Vilniaus komandų aktyvumas. Į varžybas susirinko vos trys ekipos, iš kurių į finalą pateko dvi. Tiesa, organizatoriai jau prieš kelias dienas buvo numatę tokių įvykių, kadangi daugelis vilniečių komandų sumanė važiuoti į kitų miestų atrankas, ten tikėdamiesi lengvesnės pergalės bei didesnės galimybės patekti į Lietuvos finalą Palangoje. Bet viskas apsisvertė aukštyn kojomis ir iš

Vilniaus atkeliaus beveik be kovos laimėję „reset-nU“ ir „Live-Team“.

Kaune Vilniaus situacija nepasikartojė, tačiau komandos net nebandė rodyti ypač didelio aktyvumo. Turnyre dalyvavo 9 komandos, kurios pradėjusios kovas anksti ryte Kauno naktniniame klube „Zepelinus“, jas baigė gerokai po vidurnakčio. Pajūryje savo laimę išbandyti iškovojo „Lanetos“ ir „Arch Enemy“ komandos.

O po savaitės visų Lietuvos kibersportininkų akys jau krypo į Alytų, kur turnyras net susilaukė miesto savivaldybės pagalbos. Ta proga kovos



vyko Sporto rūmuose, valdžios atstovai įsteigė specialią taurę naudingiausiame žaidėjų, o Sporto ir rekreacijos skyriaus vedėjas Egidijus Kašėta organizacinius atrankos turo rūpesčius sumažino iki minimumo. Šįkart maksimalaus turnyro dalyvių skaičiaus — 16 komandų — pasirodė per mažai. Į turnyrą atvykusios trys nesusimokėjusios komandos „NosA“ (Kaunas), PF (Vilnius) ir „r2e.cinq“ (Vilnius) turėjo mesti burtus, kad išsiaiškintų, kuriai gi iš jų tadien nebus lemta varžytis. Į Palangą išvažiavo „ola.Team“ ir „Impulsed“, o į Vilnių be kovos grįžo PF komanda.

Ketvirtasis, paskutinis, atrankos etapas įvyko Šaulės mieste — Šiauliuose. Kovos, kaip ir kituose miestuose, prasidėjo anksti — 8.00 valanda, Šiaulių pramogų centre „MAXas“. Vėl dalyvavo 16 komandų, tarp kurių buvo galima sutikti ir iš Alytaus





išvytą PF komanda, kuriai, deja, nepasisekė patekti į Palangą. Vykstant kovoms pasitaikė keletas nesklandumų, tad turnyras baigėsi net 01.00 valandą nakties. Visų pirma susitrenkavo kai kurių žaidėjų kompiuteriai, vėliau, jau įpusėjus turnyrui, perdegė saugikliai, ir didžioji dalis kompiuterių liko be elektros. Laimė, visus iškilusius sunkumus „Impress“ atstovai sutvarkė per ištis trumpą laiką. Po ilgos ir varginančios dienos pagaliau paaiškėjo nugalėtojai — jais tapo „Chain Reactor“, prieš tai pralaimėjusi Alytaus etape, ir nuo pat pradžių favorite laikyta „energy“ komanda.

Džiugu, kad visi atrankiniai turnyrai susilaukė ypach didelio rėmėjų, tarp kurių ir daugelis puikiai visiems žinomų vardų, dėmesio. Pagrindiniu turnyro rėmėju tapęs Nokia N-GAGE telefonas ne tik atspausdino savo vardą reklaminiuose lankstinukuose, bet ir įsteigė specialų prizą visiems žūrovams — nugalėtojas bus išrinktas Lietuvos ESWC finale Palangoje.

Apie Lietuvos finalą ir, be abejo, apie pasaulines ESWC varžybas bei lietuvių pasirodymą jose skaitykite kitame PC Klubas numeryje.

Blacknemo





# KONKURSAS „GERIAUSIAS ŽAIDIMO VAIZDAS“

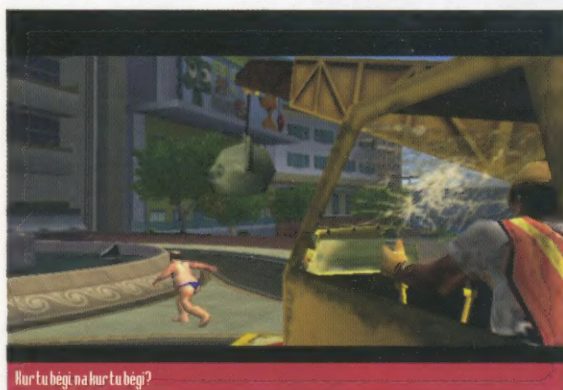
Šio mėnesio geriausias – Augustinas, „Postal 2“.  
Dovanojame originalų žaidimą.



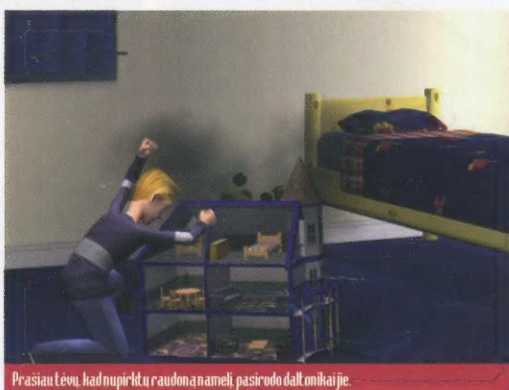
Menas smaigstyti.



## KITI ĮDOMIAUSI DARBAI:



Kur tu bėgi, na kur tu bėgi?



Prasau tėvy, kad nupirktu raudoną amelį pasirodo dakt. onkaije.



Tikrasis Tommy veidas.



Ziaurins siels laikais avarijos.

Konkursas tęsiasi ir  
laukiame įdomių  
žaidimų vaizdų.  
Būtinai prirašykite  
įdomų komentarą.  
Geriausius spaus-  
dinsime ir apdova-  
nosime priziais ;).





2  
0  
0  
5

3  
expo



Kaip ir kasmet E3 paroda tapo labai ryškiu įvykiu, tiesiog susiurbiančiu visos žaidimų pramonės dėmesį. Šiemetinė paroda ypatingai svarbi buvo konsolių rinkai, mat čia pristatytos dvi naujos kartos konsolės – „Sony PlayStation 3“ ir „Microsoft Xbox 360“. Nors PC srityje kažkokių super didingų atradimų ir pristatymų nebuvo, naujių lavina kaip visuomet buvo didžiulė, o mes pabandėme iš šio srauto atrinkti įdomiausius darbus ir pristatyti jums.



Neseniai pasakojome apie „Ubisoft“ karinę šaudyklę, sukurtą pagal tikrus įvykius — „Brothers in Arms: Road to Hill 30“. Netrukus po žaidimo starto kompanija paskelbė ir apie tęsinį — „Earned in Blood“. Žaidimas, be abejo, bus labai panašus į originalųjį „Brothers in Arms“, tačiau kūrėjai žada daug ką patobulinti ir suteikti daugiau galimybių.

Žaidime jums teks ką tik pakaukštinto seržanto Joe „Red“ Hartsock vaidmuo. Pirmojoje serijoje jis buvo priedangos komandos lyderis. Vėl teks išsilaipinti priešų užnugaryje ir skverbtis kelią naikinant jų įsitvirtinimus. Didelis skirtumas nuo praėjusios serijos tas, kad dabar ir vokiečiai naudos panašią būrių taktiką, ne tik slėpsis už priedangų. Jie patys gali apsupti jūsų

būrį, jei būsite neatsargūs ir pasirinksite ne tokį puolimo kelią.

Galima pastebėti jau iš pirmųjų paveikslėlių, kad „Earned in Blood“ veiksmas vyks labiau miesto teritorijose, o ne kaimeliuose, kaip buvo praėjusioje serijoje. Keliausite nuo vienos gatvės iki kitos, nuo vieno namo kito link „valydami“ vokiečių įsitvirtinimus. Tokios aplinkos, kaip teigia kūrėjai, padės išnaudoti patobulintas žaidimo savybes — geresnes tekstūras ir detalesnę aplinkos griovimą.

Žaidimas žada pasirodyti šį rudenį.



Šį žaidimą gal ir būtume praleidę pro akis kaip eilinę zombių mėsmašlę, jei ne vardas ir pavardė jo pavadinime. Džordžas Romero (NE žaidimų kūrėjas, apie kurį pasakojome) — vienas garsiausių siaubo filmų kūrėjų, išleidęs ne vieną siaubo filmą, tarp kurių žymiausi yra „Dead“ serijos filmai „Gyvųjų numirėlių naktis“, „Numirėlių aušra“ ir „Numirėlių diena“. Pats režisierius po ilgos pertraukos vėl kuria filmus šiai negyvelių serijai, o kartu su žaidimų kūrėjais „Kuju Entertainment“ ruošia ir žaidimą „City of the Dead“.

„City of the Dead“ nėra paremtas kuriuo nors Romero filmu, tiesiog vyksta jo sukurtoje platesnėje „Dead“ visatoje. Žaidimo metu teks valdyti vieną iš penkių skirtingų veikėjų, ku-



rie tiesiog bando išgyventi gyvų numirėlių pilname mieste. Žaidimas yra žiauri pirmojo asmens šaudyklė — nei daugiau, nei mažiau. Zombių žudymui turėsite nemenką arsenalą: pistoletų, kulkosvaidžių, granatų ir šratinių šautuvų. Įvairūs ginklai turi specifinių savybių, tik kai kurios bus naudingos ne jums. Pavyzdžiui, šratinį šautuvą reikia užsitaisyti kaskart iššovus. Žinoma, tai nepatogu, tačiau kai iš visų pusių puola zombiai, adrenalino kiekis tik padidėja. Kai kuriuos ginklus taip pat galima „patobulinti“ pritvirtinant prie jų aštrius daiktus, kad būtų galima efektyviai naudoti grumtynėse neekvivojant šovinių.

Tačiau tikrosios žaidimo „žvaigždės“, be abejo, yra patys zombiai. Jų bus daug ir įvairių, jie vaikščios grupėmis. Be daugiau ar mažiau įprastų jų rūšių, bus ir tokių keistenybių: zombiai-policininkai, šokinėjantys zombiai ir panašiai. Zombius žudyti teks apie penkiolikoje sužet-

nių misijų, tačiau istorija ir siužetas yra antraeiliai dalykai. Be vieno žaidėjo istorijos, bus ir arkados daugelio žaidėjų režimas.

„City of the Dead“ kūrybiniai darbai dar tik pradinėje stadijoje, o žaidimą numatoma išleisti kitais metais.





## COMMANDOS: STRIKE FORCE

Šiais metais mūsų laukia daug šaudyklių. Netgi ilgametė karinės taktikos serija „Commandos“ keičia savo pobūdį ir tampa FPS žaidimu. Toks posūkis į priešingą pusę atrodo labai pavojingas ir nežadantis gerų rezultatų, tačiau pirmoji informacija apie žaidimą nu-teikia optimistiškai.

„Commandos: Strike Force“ žaidime jums teks trijų herojų vaidmuo: snaiperio, artimosios kovos specialisto ir šnipo. Tačiau, kaip galima spręsti iš žanro, vienu metu valdysite tik vieną herojų, o į misiją galėsite pasiimti tik du iš jų. Pasak kūrėjų, kitaip būtų per sudė-

tinga viską reikiamai organizuoti. Vykdamas tris kampanijas Prancūzijoje, Norvegijoje ir Staliningrade, paprastai puolamosiose misijose veiksite su vienu, o gynybinėse — su dviem komandomais.

Kaip ir ankstesniuose serijos žaidimuose, misijas bus galima įveikti keliais būdais — žaidimo aplinka pakankamai atvira. Kiekvienos misijos metu galėsite naudotis strateginiu žemėlapiu, nurodančiu, kur yra jūsų herojai, tikslai ir kur paskutinį kartą pastebėti priešai.

Šiek tiek apie pačius veikėjus: labai įdomi yra snaiperio galimy-



bė sulaikyti kvėpavimą, tai leis daug tiksliau nusiaikyti ir atlikti mirtinus „headshot'us“. Tiesa, žaidimas neturės jokios vertinimo sistemos ir neapdovanos už priešų žudymą. Žinoma, snaiperis negalės „nuimti“ visų priešų, tad jo vaidmenį perims „valytojas“ Žalioji Beretė. Jis galės apsupti priešus, pavyzdžiui, perplaukdamas vandens telkinius (kuriuose dėl ledinio vandens mažės gyvybės), o valdant šnipą, turėtume pasijusti kaip sukarintame „Hitman“ žaidime, mat herojus taip pat sugebės persirenginėti ir netgi žudyti priešus

pianino styga. Šnipas turės ir kompasą, parodantį priešų pozicijas bei jų budrumo lygį, panašiai kaip MGS žaidime. Įdomiai sugalvota dėl uniformų — dėvint priešų karinę uniformą, įtartinais žvilgsniais jus lydės tik tokio paties rango priešų karininkai, o žemesni nekreips dėmesio.

„Commandos: Strike Force“, kaip ir kiti šiųmetiniai „Eidos“ žaidimai, atrodo labai įdomūs ir gerokai patobulinti. Reikia tikėtis, jiems pavyks puikiai pasirodyti ir ištempti kompaniją iš duobės. „Commandos: Strike Force“ žada pasirodyti rugsėjo mėnesį.



Ketvirtojoje Hario Poterio serijoje EA nusprendė pakeisti žaidimo žanrą iš nuotykių į stipresnį ir dinamiškesnį „action“ žaidimą, kuriame visi herojai veiks kartu.

Praėjusiame Hario Poterio žaidime galėjome pakaitomis valdyti tris herojus — Harį, Roną ir Hermionę. „Goblet of Fire“ praplečia šią idėją ir paverčia žaidimą į trijų veikėjų veiksmo darbą, kur vie-

nas žaidėjas valdys vieną veikėją, o kiti bus valdomi DI. Galvosūkių elementas taip pat sumažintas siekiant sustiprinti ir pagyvin-ti veiksmą. Galite įsivaizduoti kažką panašaus į „Lord of the Rings“ veiksmo žaidimus. Tačiau čia trijulė, ži-

noma, vadovaujasi daugiau burtais nei fizinėmis jėgomis. Svarbiausias naujas burtas — „Wingardium Leviosa“, leidžiantis bet kuriam herojui svaityti objektus lygiuose. Taip pagriebsite ne tik akmenis ir paleisite kaip ginklus, ore galėsite pakabinti ir priešus. Aukštesniuose lygiuose net patys galėsite pakilti ir tiesiog katapultuotis per duobes.

Kitas aplinkai jautrus burtas yra „Jinx“ veiksmas, kuris pagal situaciją atliks įvairius efektus. Paprastai smūgiuojant į priešą su šiuo burtu tiesiog ji

nukausite, tačiau, kovodami kartu su kitu herojumi, su priešų galėsite nuveikti šį tą įdomesnio, pavyzdžiui, užmesti ant jo kokį objektą ar patį priešą nustumti nuo karšto.

Priešų nugalėjimas dabar bus labai svarbus. Kuo įdomiau ir kūrybiškiau nukausite priešą, tuo daugiau gausite taškų, už kuriuos atrakinsite galingesnes atakas. Žaidėjai padrąšinami žaisti tuos pačius lygius, kad uždirbtų daugiau taškų bei Burtininkų Skydų, kurie būtini norint patekti į kiekvieną „Tri-Wizard“ turnyrą.

„Tri-Wizard“ turnyrai veiks kaip pašalinės užduotys, pertraukėlės nuo pagrindinio siužetinio žaidimo. Tai bus nedideli žaidimai, kur reikės vengti priešų ar įveikti kliūčių ruožą, surinkti kuo daugiau kažkokių objektų.

„Goblet of Fire“ vaizdas, kaip patys galite įsitikinti iš paveikslėlių, smarkiai skiriasi nuo parėjusios serijos: daug kokybiškesnis, o svarbiausia — tai bus pirmasis Hario Poterio žaidimas, kuriame bus panaudota filmo aktorių išvaizda.

„Harry Potter and the Goblet of Fire“ žada pasirodyti lapkričio mėnesį.



HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE



Apie ketvirtąjį „Hitman“ žaidimo pasirodymą jau trumpai kalbėjome. Tačiau tik parodoje buvo atskleistos pirmosios žaidimo detalės ir parodyti pirmieji vaizdai.

Tik pažvelgus į „Blood Money“ ekrano paveikslėlius ir filmukus, negalima nepastebėti panašumo

ir pirkime daiktus, kurių svarbiausi — net ne patys ginklai, o jų patobulinimai. Reikalas tas, kad žaidime bus tik 5 ginklai, tačiau kiekvienas jų turės nuo 10 iki 20 unikalių patobulinimų, pavyzdžiui, duslintuvai, optiniai taikikliai, svorio mažinimo modifikacijos.



su „Splinter Cell: Chaos Theory“ žaidimu. Grafika labai kokybiška, detalizacija aukšto lygio. Žinoma, tai svarbu, tačiau svarbiausias dalykas žaidime, sprendžiant iš pavadinimo, bus piniginis aspektas. Ketvirtąjį Agent 47 pasirodymo tikslas — vienam suorganizuoti viską taip, kad dvi priešiškos organizacijos išvengtų pilietinio karo. Tam, žinoma, prireiks galingo arsenalo ginklų, o būtent pinigai ir padės Hitmanui tai padaryti. Nors kūrėjai nedetalizavo, kur ir kada jų gausime, žaidimo metu nuolat uždirbsime pinigų. Už juos

Kai kurie nauji Agent 47 judesiai taip pat smarkiai įtakoti pono Semo Fišerio. Pavyzdžiui, dabar Hitmanas sugebės nustumti lubų panelę liftuose ir, užlipęs ant lifto kabinos, ten pasislėpti. Įėjus aukai į liftą, jis gali tyliai ir ramiai į „nukenksminti“ stygą, o kūną vėl paslėpti ant lifto viršaus. Kūrėjai IO žada daug naujų judesių ir animacijos, tai Agent 47 leis laisviau ir dinamiškiau judėti. Taip pat bus naujų kūnų slėpimo būdų, pavyzdžiui, šaldikliuose, šiukšlių dėžėse, net išmetant pro balkonų. Labai įdomi nauja savybė yra gin-



klų slėpimas viešose vietose. Pavyzdžiui, išsitraukęs nedidelį SMG pilname žmonių kambaryje, Agent 47 jį priglaudžia prie kojos — taip aplinkiniai nepamato ginklo. Tačiau atlikęs kokį agresyvių judesių, Hitmanas išsiduoda, ir visų dėmesys skiriamas jam. Be to, dabar jis gali naudoti žmones kaip skydus — prisidengus civiliu asmeniu, priešai ne visuomet ryšis šaudyti ir nepataikys į jus, o jūs tuo metu galėsite priešus nesunkiai „nukenksminti“.

„Blood Money“ žaidime didesnis dėmesys skiriamas žiaurumui, tiksliau, paliekamas pasirinkimas žaidėjui, kokią būdą atlikti užduotį. Jei nuolat negailestingai žudykite nekaltus civilius ir nepaisysite, ar jus kas mato, uždirbsite vadinaujamą blogos reputacijos („notoriety“) taškų. Stiprėjant tokiai reputacijai, žmonės pradės vis labiau jūsų bijoti ir pagaliau vos pamatę tiesiog išsilakstys — tai smarkiai įtakos užduočių atlikimą. To

išvengti galima dviem būdais. Pirmasis tradicinis — žaisti labiausiai slapto režimu ir pasistengti, kad kiekviena mirtis atrodytų kaip nelaimingas atsitikimas. Antrasis susijęs su pinigais. Žaidžiant žiaurų režimą, pinigais galima sumažinti savo prastą reputaciją, pavyzdžiui, nupirkti stebėjimo kamerų medžiagą iš policijos ar net įsigyti naują identifikacijos kortelę.

Žaidimo sudėtingumą IO steigiasi išlaikyti įprastame lygyje, tačiau patikino sugrąžinsiančią praityje erzinusius dalykus, pavyzdžiui, galimybę būti pašautam užtaisant ginklą. Jų teigimu, tai padidins žaidimo smagumo faktorių, ir mes su tuo visai sutinkame. Žadamas ir naujas išsamus mokymų režimas.

Iš visko sprendžiant, ketvirtasis „Hitman“ žada būti ištisai įdomus ir gerokai atnaujintas, tad, tikėjomės, jam pasiseks labiau nei trečiajam serijai. „Hitman: Blood Money“ žada pasirodyti šį rudenį.

Praėjusiais metais pasirodžiusi komandinė „Star Wars“ šaudyklė sužavėjo daugelį serijos gerbėjų ir sukėlė bangą pasiūlymų, kaip reikėtų patobulinti žaidimą. Atsižvelgdami į juos, „LucasArts“ ir „Pandemic“ studija ruošia žaidimo tęsinį.

Antrasis žaidimas pasiūlys daugybę naujovių ir pakeitimų. Vienas didžiausių — dabar patiems bus galima kovoti ir kosmose, išsokus į kokį nors erdvėlaivį. „Pasireikšti“ erdvės čia bus kur kas daugiau nei ant žemės.

Kita problema, kuri nepatiko pirmosios serijos žaidėjams, susijusi su džedajais. Jei pamenate, žaidimas neleido jų valdyti, o DI kontroliuojami džedajai tiesiog šėldavo ir išnaikindavo pusę priešų, kartais palikdami žaidėją be darbo. Šį kartą džedajus galėsime valdyti patys, tačiau tik tuomet, kai įvykdysime papildomas užduotis, pavyzdžiui, už-

imsime papildomą teritoriją. Taip pat juos valdysime ne visuomet, o laikinai. Kiekvienas džedajus bus skirtingas ir jo valdymo laikas priklausys nuo to, kaip jūsų veiksmai atitiks herojaus tipą. Pavyzdžiui, valdant Darta Veiderį ir su Jėga smaigiant sukilėlius ar grobiant objektus, didės jo valdymo laiko stulpelis. O laukiant priešų pasaloje jis mažės greičiau.

Žaidime kovos keturios grupės, kiekviena turės po naują klasę — karininką su tam tikromis palaikymo galiomis, pavyzdžiui, sustiprins gynybą ar gebės matyti visus priešus mini žemėlapyje.

„Star Wars: Battlefront II“ lygiai ir herojai bus paimti jau iš visų šešių serijos dalių, didžiausią dėmesį skiriant, be abejo, naujausiam trečiajam epizodui. „Galactic Conquest“ kampanijos režimas visiškai perdirbtas ir suteiks daugiau laisvės. Žaidi-

mo ypatybės taip pat priklausys nuo to, kokias planetas užvaldysite.

„Star Wars: Battlefront II“ žada pasirodyti rugsėjo mėnesį.





## KING KONG



Daugelis jau tikriausiai žinote, kad „Žiedų Valdovo“ trilogijos režisierius Peter Jackson kuria garsiojo „King Kongo“ perdirbinį. O „Ubisoft“ kompanija ruošia žaidimą pagal šį filmą.

Prie žaidimų „didžiosios beždžionės“ versijos dirba ne kas kitas, o Michelis Ancelis — žmogus, padovanojęs žaidėjams Raymaną ir „Be-

yond Good & Evil“ žaidimą. O tai tikrai džiugina ir leidžia tikėtis labai įdomaus darbo.

„King Kong“ žaidimas yra trečiojo ir pirmojo asmens veiksmo mišinys. Įdomiausia, kad bus galima valdyti du veikėjus — vieną iš pagrindinių filmo herojų Džeką Driskolą (FPS vaizdas) ir patį King Kongą. Žaidimo ekrano pa-

veikslėliai ir filmukai labai primena vaizdus iš „Jūros periodo parko“ — džiunglėse susikims ne tik didžiąją beždžionę, bet ir daugybę piktų dinosaurų.

Žadama interaktyvi aplinka, veikianti dviem lygiais. Žaidžiant už Džeką Driskolą bus galima sąveikauti tik su tam tikromis aplinkos dalimis pagal žmogaus galimybes. O štai King Kongas dėl

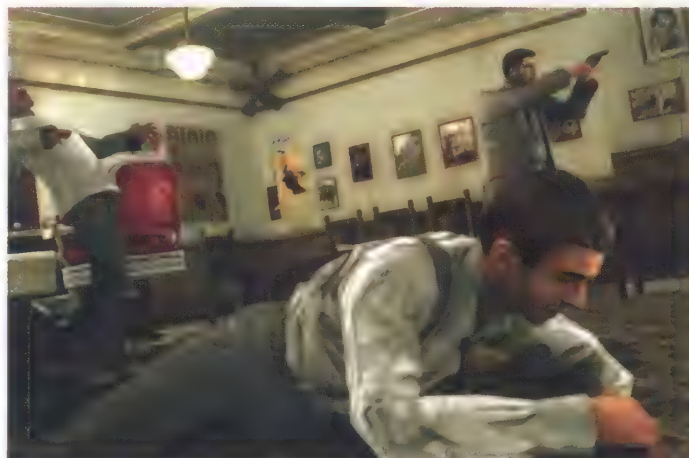
savo dydžio su aplinka galės daryti ką panorėjęs — naikinti įvairius objektus bei naudoti juos kovai su dinosaurais.

Koks bus žaidimo siužetas, kaip siesis su filmu ir kodėl atsirado dinosauro, kūrėjai nedetalizuoja, be abejo, nenorėdami sugadinti filmo žiūrėjimo malonumo. Filmas apie King Kongą žada pasirodyti vasarą, o žaidimas — rudenį.



Nors ir susilaukę griežto pareiškimo iš kino režisieriaus Francis Ford Coppola, „Electronic Arts“ neketina sustabdyti žaidimo pagal žymųjį

„Krikštąvė“ gamybos. Jau paruošta nemažai medžiagos, iš kurios galima susidaryti būsimąjį „The Godfather“ atgimimo vaizdą.



Tiksliau — ne atgimimo, o paralelinio išgyvenimo. Žaidime mums teks herojaus vaidmuo ir istorija, kuri keliaus lygiagrečiai su „Krikštąvė“ filmais. Herojus išgyvens svarbiausius kino trilogijos momentus, tačiau daug kriminalinės veiklos turės atlikti ir pats.

Didžiausias dėmesys žaidime bus skirtas kovai su priešais. Šaudant bus galima taikyti į atskirus priešus, užfiksuoti taikinį į galvą ar kitą kūno vietą. Pavyzdžiui, peršovus koją, priešas kris ant žemės, o jūs galėsite išgauti iš jo reikiamą informaciją. Žaidimas turės ir unikalią kovos sistemą, kūrėjų pavadintą „juodosios rankos“ kontrole. Ji leis daužyti priešus su kintančia jėga arba išvengti priešų smūgių. Įdomu tai, kad ne visuomet reikės priešus mušti, norint gauti iš jų informacijos. Užsitvirtinus tam tikrą reputaciją, kai kurie veikėjai išpasakos, ką reikia, vos pamatys grėsmingą jūsų kumštį.

Iš tiesų „The Godfather“ žaidime žiaurumas labai subtilus. Žinoma, pasirinkimo laisvė bus jūsų, tačiau per daug žiauriam būti bus neįmanoma. Nekaltų žmonių engimas kenks verslui ir pagrindiniam tikslui — suvienyti visas šeimas ir tapti Niujorko nusikaltėlių vadovu. Herojus turės ir nusikaltimų matuoklį, kuris pildysis bereikalingai žudant ar kitaip rodant agresiją. Kuo aukštesnis matuoklis, tuo intensyviau jūsų ieškos policija. Žiauriai elgiantis su kitomis nusikaltėlių šeimomis didins kitą matuoklį — vendeta taškus, kurie kels vis daugiau problemų su priešiška nusiteikusia nusikaltėliais.

„The Godfather“ žada būti atviras, įvairių užduočių suteikiantis žaidimas. Verta pastebėti, kad tai pirmasis vyresnei auditorijai skirtas „Electronic Arts“ žaidimas, tad labai įdomu, kaip jie susidoros su šia užduotimi, kokią „Krikštąvė“ patirtį mums pasiūlys. Žaidimas pasirodys rudenį.



THE GODFATHER



2005

43 expo



„Matricos“ trilogijos prodiuseris Džoeas Silveris ne kartą kartoję, kad daugiau „Matricos“ filmų nebus. Tačiau žaidimams ši taisyklė netaikoma. Atvirkščiai, nugrimzdus didžiai serijai į praeities miglą, galima sukurti žaidimą, atpasakojantį filmo įvykius, su pagrindiniais filmo herojais.

Kūrėjai žaidimą apibūdina kaip „The Matrix“ serijos „director's cut“ versiją. Joje matysime tuos pačius veikėjus ir įvykius, tik kitomis perspektyvomis. Įdomiausia, kad žaidimas turės visiškai kitokią pabaigą nei „Matricos“ trilogijoje, mat filmo pabaiga nelabai tinka žaidimo finalui. Džiugiausia, kad kūrėjai „Shiny“ tai daro su režisierių brolių Wachovski sutikimu, taigi didelių neatitikimų „Matricos“ idėjai neturėtų būti. Režisieriai ne tik pataria, bet ir aktyviai dalyvauja žaidimo kūrime, jie netgi žada trumpai pasirodyti pačiame žaidime. Žinoma, išvysime ir visus herojus, kurių išvaizda visiškai atitiks kino aktorius: Keanų Ryvą Neo vaidmenyje, Lorensą Fišburną — Morfėjaus, Carrie-Anne Moss — Trinity ir kitus. Žaidime bus nemažai video intarpų, medžiagos iš pačių filmų bei „The Animatrix“ anime rinkinio. Dar

įdomiau, kad pamatysime ir scenų, nepatekusių į filmus, pavyzdžiui, kovą miesto parke iš antrąjo filmo.

Kaip rodo pavadinimas, žaidimą keliausite su Neo nuo pat jo pirmojo sapno svarbiausiomis akimirkomis iki finalo. Žaidimo metu bus tobules išmokdamas kovos menų bei antžmogiškų galių, leidžiant manipuluoti kompiuterio sukuriamam „Matricos“ pasauliui. Gebėsite lengvai kulkų, pažūrėti „kodo versiją“ ir, žinoma, skraidyti. Kai kuriose žaidimo vietose Neo lydės Trinity, kurią valdys DI.

Nors žaidimas kuriamas tuo pačiu „Enter The Matrix“ variklio kūrėjai tikina, kad jį smarkiai tobulina. Vienas iš žadamų įspūdingiausių epizodų — kova su agentu Smitu. Vienu metu ekrane išvysime apie 1 500 jo klonų!

Iš ankstyvosios medžiagos ryškėja optimistinis „Path of Neo“ paveikslas, grąžinsiantis studijoms pasitikėjimą ir pagarbą priešingai sutikto „Enter The Matrix“. Kadangi dabar nėra jokių filmo startinės datos, iki kurios reikia būtinai spėti išleisti žaidimą, tikėkimės „Path of Neo“ šių metų pabaigoje pasirodys visiškai užbaigtas.

Kol kino kūrėjai neskubėdami ruošia trečiąją „Žmogaus Voro“ kino seriją, pasirodysiančią tik 2007-aisiais metais, žaidimo kūrėjai nesėdi rankų sudėję, o kuria žaidimą, paremtą naujausiais „Žmogaus Voro“ komiksais. „Ultimate Spider-Man“ siekia atgaivinti daugiau nei 40-ies metų senumo komiksų herojų ir pateikti jį savaip, nepriklausomai nuo filmo, tačiau taip, kad būtų įdomu naujai auditorijai.

„Ultimate Spider-Man“ paremtas naujos serijos

komiksais, kuri JAV buvo pradėta leisti 2000-aisiais metais. Skirtingai nei įprastoje ir besitęsiančioje „Žmogaus Voro“ serijoje, čia pagrindinis herojus Pyteris Parkeris ne suaugęs ir vedęs vyras, o jaunas studentas ir interneto puslapių kūrėjas, einantis į pasimatymus su Meri Džein Watson.

Trečiojo asmens veiksmo žaidimas naudos tikslais paremtų misijų struktūrą ir leis laisvai klastoti po didelę Niujorko dalį. Laidydami voratinklius galėsite lakstyti po įvairias vietas: Pyterio namus ir aukštąją mokyklą, susitelkti į svarbiausias misijas užduotis, kurios ir „stums“ siužetą į priekį. Žaidimo mechanika perimta iš praėjusių „Spider Man“ kino serijų ir sukombinuota su naujomis galimybėmis. Galėsite naudoti įvairias Voro galias, greitį, jėgą, šuolius, siūbavimą voratinkliais ir kitus įgūdžius, skirtus kautis su nusikaltėliais. Ruošiamas ir specialis lanksti kovos sistema.

Viskas, ką pasakėme iki šiol, parodo įprastą ir visiems mums gerai pažįstamą „Žmogų Vorą“.

Tačiau yra ir vienas as trus „kabiliukas“, išskiriantis šį žaidimą iš kitų serijos dar-



bų. „Ultimate Spider-Man“ turės ir antrąjį veikėją, kurį galėsime valdyti. Tai žymiausias po paties Žmogaus Voro herojus — Venom. Antrasis herojus unikaliai judės, tai labai skirsis nuo Spider Man. Iš esmės jis naudojasi vien fizine galia kaip Hulk. Venom yra tiesiog nesustabdoma griovimo mašina, sugebanti svaitytis automobiliais ir griauti viską aplinkui. Už tokią galią reikės mokėti ir žiaurią kainą — „maitinti“ nekaltais praeiviais savo kostiumą, kitaip jis išsunks paties herojaus gyvybę.

Priklausomai nuo misijos, žaidėjai valdys vieną ar kitą veikėją. Nors patys misijų tikslai gal ir nebus labai skirtingi šiems veikėjams,

atlikimas, kaip suprantate, skirsis labai smarkiai.

Žaidimas, kaip matote, primins komiksų stilių. Naudojama specialioji apšvietimo ir juodo dažymo technologija (ne „cell shading“, kaip įprasta tokiems atvejais), kuri ir sukuria tokį specifinį meninį stilių.

Kalbant apie šį žaidimą, neramina vienas dalykas — PC versijai atiduota kurti kitai kompanijai nei konsolių kūrėjams. Gerai, kad tai nėra ta pati kontora, praėjusiais metais paleidusi labai prastą „Spider Man 2“. Tikėkimės, šiemis pavyks žaidimą į PC perkelti geriau.

„Ultimate Spider-Man“ pasirodymo data dar nepaskelbta.



ULTIMATE SPIDER-MAN



## TOMB RAIDER: LEGEND



Jau spėjome kartą pradžiuginti jus ir pasidžiaugti patys, kad Lara pagaliau sugrįžta. Naujuose „namuose“, „Crystal Dynamics“ studijoje, heroję visiškai pakeitė pagal apklausų metu surinktus žaidėjų pageidavimus. Pats žaidimas taip pat žada perkelti seriją į naują gyvavimo lygį.

Nors parodoje buvo demonstruojami keli būsimojo žaidimo lygiai, detalios informacijos vis dar nėra. Žinoma tiek, kad Lara bando surasti seną artefaktą, o jai trukdys priešų pajėgos, kurioms vadovauja vienas senas priešas, kuris, kaip manoma, žuvo anksčiau serijose. Jai teks keliauti ne tik per įprastas kapavietes ir olas, bet ir po laukines džiungles, sniegnus ir kalnų vietas. „Legend“ mechanika kuriama pagal pirmuosius serijos žaidimus, tad galime tikėtis labai daug akrobatinių lakstymų po aplinkas ir kiek mažiau šaudymų.

Be abejo, herojės akrobatika atitiks visus modernius fizikos žaidimuose standartus. Animacija taip pat aukšto lygio, todėl Lara juda labai sklandžiai ir tikroviškai. Be to, žaidimo dizainas sukurtas taip, kad padėtų žaidėjui misijose. Pavyzdžiui, tose vietose, kur bus sudėtinga susivokti, ant kokios briaunos ar stulpo šokti toliau, Lara pati pasuks galvą ten, kur reikia, taip su-



teiks užuominą, ką daryti toliau. Kūrėjai žada, kad kameros valdymas bus sklandus, o herojės valdymas nebebus toks sudėtingas ir nepaklusnus kaip anksčiau.

Galingasis Laros arsenalas taip pat sugrįžta. Be abejo, svarbiausi ginklai lieka du pistoletai, tačiau jie naujesni: techniškai tobulesni žiūronai, kamera ant pečių, kuri įsijungia Larai patekus į tamsias vietas, naujas magnetinis griebimo įtaisas, kurį bus galima įvairiai panaudoti.

Nors žaidime didelis dėmesys skirtas judėjimui lygiais, kovų vis

tiek bus. Kovodama Lara, be abejo, naudos pistoletus, artimos kovos judesius nedidelėse aplinkose. Ji netgi galės paimti nugalėto priešų ginklą, tačiau nešis galės tik vieną šautuvą vienu metu. Šaudydama Lara priešus galės nukauti ne tik pataikydama tiesiai į juos, bet ir pasinaudodama specialiais aplinkos objektais, pavyzdžiui, sprogs tančiomis statinėmis.

Džiugiausia naujiena ta, kad tiek ilgai laukti naujo „Tomb Raider: Legend“ žaidimo, kaip sklandė gandai seniau, nereikės. Žaidimas pasirodys lapkričio mėnesį.

Niekaip neįsivaizduojame kodėl, tačiau „Activision“ pastaruoju metu PC versijoms išleidžia kas antrą savo žaidimą. Praėjusiais metais sulaukėme antrosios „Tony Hawk's Underground“ serijos (tolimesnis „Tony Hawk's“ tęsinys pasirodys tik konsolėse!), o šiemet išvysime antrąją „X-Men Legends“ žaidimo dalį, vėl gi, nematę pirmosios.

„X-Men Legends“ yra RPG žaidimas žymiojoje „Žmonių-X“ visatoje. Abi frakcijos, Žmonės-X ir Mutantų Brolija, po pergalės prieš Blogį pirmojoje dalyje, yra išsekintos ir lengvai pažeidžiamos. Ir būtent tuo metu pasirodo naujas ypač galingas mutantas Apocalypse, persekiojamas idė-

jos apie tai, kad šioje planetoje turi išgyventi tik stipriausieji. Ir jis smogia galingą smūgį abiem frakcijoms, palikdamas pasaulio likimą su dideliu klausuko ženklu. Dabar belieka tik viena išeitis homo sapiens ir mutantų atstovams: Žmonės-X ir Mutantų Brolija turi suvienyti savo jėgas tam, kad nugalėtų šį savo didįjį varžovą.

Žaidime vienu metu galėsime valdyti (su draugais „online“) iki keturių ekrane esančių veikėjų (iš viso jų bus 16). Draugai galės prisijungti ir padėti jums bet kuriuo žaidimo metu, kadangi epizodai, kuriuose turite kautis vienas, iš žaidimo yra pašalinti. Veikėjų rinkinyje tikrai išvysime žinomus herojus Magneto, Wolverine, Storm, Cyclops, Bishop, Juggernaut ir Nightcrawler. Sabretooth, Mystique ir Toad pasirodė žaidimo įžanginiame klipe, taigi tikimybė, kad už juos bus galima sužaisti, yra pakankamai didelė. Pagaliau jau tiksliai žinome, kad Angel, Emma Frost, Forge ir

Heather Hudson naujajame žaidime atliks NPC vaidmenį.

X-Men Legends II apimtis yra ištiesi didelė. Žaidėjai galės nuodugniau iširti X-Men'ų Visatą: tarp daugybės kitų lokacijų mūsų lauks Madripoor'o šventyklos, Laukinių Žemių džiunglės, Genosos sala ir senovinis Egiptas. Kiekviena lokacija pasižymi dar didesniu interaktyvumo laipsniu, paslapčių skaičiumi ir unikaliais veikėjais. Be to, X-Men Legends II kūrėjai žada mums daugiau lauke esančių lokacijų.

Žaidimo kūrėjai, „Raven Software“, įsiklausė į pirmos dalies kritikų pastebėjimus ir pakeitė labiausiai erzinančius „geimplėjaus“ aspektus. Nuo šiol kiekvienas žaidimo veikėjas turės beveik dvigubai daugiau galių negu anksčiau, ir visos jos bus prieinamos realia laike mūsų metu. Taip pat jos bus įvairiapusiškesnės, kad veikėjai neatrodytų vieni kitų kopijos. Kadangi visi 16 veikėjų bus prieinami iš pat pradžių, žaidėjai tučtuojau galės pradėti eksperimentuoti renkant geriausią komandą mūšiai prieš Apocalypse.

„X-Men Legends II“ pasirodys šių metų rudenį.





Kompanija „Remedy“, žaidimo „Max Payne“ kūrėjai, Stiveno Kingo romano pagrindu rengia mums keistoką psichologinį žaidimą–trilerį „Alan Wake“. Kai kuriais požiūriais naujas žaidimas artimas ir garsiems japonų kūriniams, kurie daugiau koncentruojasi į intelektą ir samprotavimus, negu į paprastus gąsdinimus.

Alan Wake — paprastas rašytojas. T.y., jis buvo juo iki tol, kol neatvažiavo į Bright Falls miestelį (Vašingtono valstija), esantį šiaurės–vakarų pakrantės kalnuose. Savo romanuose jis aprašinėjo košmarus, kuriuos

patirdavo po to, kai susitiko su savo sužadėtine. Dėl nežinomų priežasčių ji netrukus dingo, o jai dingus, rašytoją pradėjo kankinti nemiga. Neaiški situacija atvedė jį į minėtą miestelį, kur be vienintelės degalinės yra dar viena įžymybė — klinika žmonėms, kenčiantiems nuo nemigos. Laimei, mūsų herojui, praradusiam sapną ir sužadėtinę, taip pat jo daktarų piniginei, klinikoje atsirado simpatiška mergina, kuri priminė Wake'ui jo sužadėtinę. Rašytojui grįžo miegas, bet kartu su miegu grįžo ir košmarai, o kartu su jais — ga-



limybė pabaigti eilinį romaną. Bet, Wake'o nelaimei, sapnai pradeda pamažu virsti tikrove, ir dievo užmirštas miestelis tampa vis tamsesnis, niuresnis ir grėsmingesnis...

Žaidimo „geimplėjus“ primena „Grand Theft Auto“ frančizės pasaulių stilių, t.y., jis visiškai atviras tyrinėjimams, o siužeto progresas vykdomas per misijas ir įvairias užduotis. Žaidimo pasaulis pasirodė gyvybingesnis už „Grand Theft Auto“ arba jo kloną „The Getaway“. Objektai yra judresni ir ryškiau reaguoja į išorinius poveikius. Be to, mūsų herojus turės žibintą, nors čia

jis ir bus ne toks naudingas kaip kosminiam desantininkui „Doom 3“.

Labai sėkmingai parinktas garšas, o didžiausią įspūdį palieka apšvietimas. Kiekvienas objektas žaidime yra teisingai apšviestas, pradedant kalnais pastatais ir baigiant atskirais laipteliais bei akmenimis kelyje. Be keičiamų erdviųjų šešėlių žaidimas taip pat naudoja dinaminį apšvietimą, kuris teisingai keičiasi priklausomai nuo parodo laiko ir oro.

Žaidimas kuriamas „PlayStation 3“, „Xbox 360“ ir PC platformoms pasirodymo data neskelbiama.



Kinuose jau „prasinešė“ paskutinės garsios Džordžo Lukaso „Žvaigždžių karų“ sagos dalies, „Episode III: Revenge of the Sith“, demonstracija. Kompanija „LucasArts“ neketina prarasti šios progos ir ruošia kompiuterinį žaidimą.

„Empire at War“ — realaus laiko strategija. Pasirinkę vieną iš dviejų pusių — Imperiją („The Galactic Empire“) arba Sukilėlius

(„Rebel Alliance“) — žaidėjai galės kautis tiek planetų paviršiuose, tiek ir supančioje kosminėje erdvėje. Kūrėjai iš studijos „Petroglyph“ parodoje pademonstravo mūsų, vykstančio Tatuin planetoje, epizodą. Demonstruota ne tik užklausa atsiųsti „Tie Bomber“ Sukilėliams priklausančio jėgos lauko generatoriaus subombardavimui, bet ir pats Veideris, stovintis smėlio pa-



viršiuje, kuris naudoja tamsiąją Jėgos pusę Sukilėlių technikos naikinimui.

Žaidimo siužetas vyksta laikotarpyje tarp trečiojo ir ketvirtojo epizodų, taigi žaidėjai galės naudotis dideliu planetinių sistemų skaičiumi. Be to, žaidime bus naudojama ir „Mirties Žvaigždė“, kuri,

kaip pamenat, gali naikinti išsargas planetas.

Strategijų mėgėjams, be jokio abejonės, patiks kūrėjų dėmesys detalėms. Tuo tarpu, pats žaidimas bus pakankamai paprastas ir tiems, kas nelaiko savęs „hardcore“ žaidimų žinovais. Nepriklausomai nuo „geimerio“ patirties, „Empire at War“ stulbina tiek smulkiais, tiek ir plataus mastelio mūšiais, kuriuose pateikiami kinematografiniai siužetai, taigi galiausiai gauname tokią įspūdingą vaizdą, kokio ankščiau žanre matyti neteko.

2005

43 expo



## CALL OF DUTY 2



Šiais metais kompanijos „Activision“ atstovai vėl rengiasi mus pradžiuginti naujuoju savo garsiosios Antrojo Pasaulinio karo laikų frančizės žaidimu „Call of Duty 2“. Originalus žaidimas sulaukė didelės sėkmės — buvo parduota daugiau negu 4,5 mln. kopijų. Dabar kūrėjai teigia, kad naujasis žaidimas kuriamas praktiškai „nuo nulio“ ir tam naudojamos tik vidinės kompanijos technologijos.

Demonstracijos metu iš karto atkreipėme dėmesį į žaidimo grafiką — ji žymiai pagerėjo. Tam įtakos padarė naujas grafinis varikliukas, palaikantis atspindžius, dinaminius šešėlius, netolygumų atvaizdavimą ir labai sėkmingus dalelių efektus. Matėme mūšio, kuris vyko smėlio audros metu dykumoje, klipukus. O vienoje iš scenų buvo parodytas mūšis mieste. Kadangi scenos metu

visur aplink buvo gausybė dūmų, žmonės atsirasdavo tarsi iš niekur už metro—kito nuo herojaus, todėl kai kuriais atvejais buvo neįmanoma nustatyti, ar tai priešas, ar ne tol, kol jau nebuvo per vėlu.

Žaidimo naujovė — dinaminė ir nuo konteksto priklausanti komentarų sistema. Jūsų kareiviai, kaip ir priešai, komentuos tai, ką mato: lokacijas, taktiką, likusius šovinius ir draugų sužalojimus.

Be to, kitų tautų kareiviai sakys komentarus savo gimtąja kalba.

Apie „Call of Duty“ nuo seno buvo kalbama, jog tai — emocijų ir dramos kupinas žaidimas, ir vargu ar tai pasikeis tęsinyje. Žaidimo pasirodymas planuojamas trečiame ketvirtyje, tačiau „Call of Duty 2“ jau dabar sugebėjo mums parodyti tokį realizmo lygį, kuris žaidimo metu priverčia susimąstyti apie karą, humanistiką ir žmogiškąsias vertybes.



Parodoje dar kartą įsitikinome, koks populiarus tapo iškritikuotas iki žemesnio už žolę lygio kompanijos „id“ sukurtas „Doom3“ varikliukas. Ir įdomiausia tai, kad kompanija ne tik sėkmingai jį parduoda, bet pati ir anonuoja naujus projektus jo pagrindu, vienas kurių yra „Enemy Territory: Quake Wars“. Džonas Karmakas & Ko nutarė patikėti žaidimo kūrimą kompanijai „Splash Damage“.

Kas tai per žaidimas? Kūrėjai priskiria jį „class based action“ žanrui. Kiekvienoje pusėje (tiek žmonių, tiek strogų rasėse) mūsų

laukia penkios skirtingos veikėjų klasės, kiekvienas kurių turi unikalų ginklų ir ekipuotės rinkinį. Visi jie galės judėti, pasinaudodami 40 skirtingos karinės technikos rūšių (tankai, kvadrociklai, antigravitaciniai kosminiai laivai, sraigtasparniai ir ateivių technika). Pridėkite prie viso šito dar strateginę žaidimo sudedamąją — galėsite



ne tik šaudyti priešus, bet ir statyti bazes bei kitus pastatus. Žaidimas naudos D3 varikliuką kartu su nauja kompanijos „id“ technologija, kuri vadinasi „MegaTexture“.

„Bet kas ten su atviromis erdvėmis?“, — paklausite jūs. Nes, kaip žinia, tai silpniausia D3 varikliuko pusė. Ką gi, atsakymas į šį klausimą yra, bet jis netikslus ir remiasi bendrais pastebėjimais. Tai gi mums žadama pastatų statyba,

oro technika, tačiau nejaugi visa tai statysi oloje? Vadinas, turėtų būti nemažos erdvės, kad būtų įmanoma patalpinti šiuos dalykus. Kaip su tuo „susitvarkys“ varikliukas? Patiems įdomu! Bet pažiūrėkite į paveiksliukus: matosi, kad erdvių užtenka ir pastatams, ir technikai, ir desantui. Na, o apie tai, ką tokio stebuklingo kūrėjai sugebėjo padaryti su „Doom3“ varikliuku, greičiausiai sužinosime ne tokioje tolimoje ateityje.







Mūsų vyriausybėje egzistuoja tokia maža ir slapta specialioji tarnyba, kad apie ją žino tik keli oficialūs pareigūnai. Jie ją vadina „F.E.A.R.“. Vyriausybinių grupė „F.E.A.R.“ („First Encounter Assault Recon“) susideda iš desantininkų, siunčiamų į karštus taškus tam, kad išspręstų įvairias sudėtingas problemas. Įsivaizduo-

kite, kad Semas Fišeris susijungė su Foksu Malderiu ir Stivenu Kingu, — ir jūs suprasite, kokie žmonės dirba F.E.A.R.

Parodos metu buvo galima sužaisti demonstracinę „F.E.A.R.“ versiją, kur laboratorijoje reikėjo atsekti ir nužudyti pabėgusį lauko vadą Pakstoną Fettelį, kurio kūnas yra genetiškai modifikuo-



tas ir leidžia jam palaikyti tiesioginį mentalinį ryšį su jo kareiviais. Vykdamas laboratorijos „tyrinėjimą“, visur buvo galima rasti Pakstono klonus, tokius pat pavojingus, kaip ir jis pats... bet nepasakosime jums viso siužeto, kadangi bus neįdomu.

Žaidimas jau šioje studijoje pasižymi puikia grafika, įspūdingais

dalelių efektais ir kai kuriomis įdomesnėmis fizikos demonstracijomis. Dar reikia paminėti vieną protingiausių kada nors matytų DI. Klonai puola iš kambarių ir koridorių, slepiasi už stalų ir kitų kliūčių, protingai išnaudoja kampus ir koordinuoja savo atakas.

Skamba neblogai, tiesa? Tad nepraleiskite „F.E.A.R.“ šį rudenį.



Kompanija „Nival Interactive“ darbuojasi prie garsios požingsninės strategijos „Heroes of Might & Magic“ tęsinio. „Heroes of Might & Magic 5“ — tai legendinės strategijos tęsinys milijonų žaidėjų pamėgta stebuklingame pasaulyje.

Juodasis baisių nelaimių ženklas — saulės už-

temimas — įvyko karaliaus Nikolajaus ir nuostabiosios Izabelės vestuvių metu. Ir demonų armijos užplūdo šalį, ir sukėlė joje chaosą... Dabar sąmyšio priedangoje visų rasių herojai veda savo armijas į mūšį, siekdami savo tikslų.

Kartu su kiekvienu iš jų galėsite pereiti per visas intriguojančio siužeto peripetijas, pajusti kiekvienos rasės norus ir viltis ir dar labiau įvertinti nuostabios žaidimo visatos įvairovę.

Miestai žaidime atrodo stulbinančiai, o „geimplėjus“ pagal daugelį rodiklių priartintas prie legendinių pirmųjų dalių, o tai šiuo metu — labai populia-

rus reiškinys, kadangi mūsų liaika požingsniniai. Žaidimo kūrėjų šūkis — „Nauji herojai naujame išmatavime“. Visiškai trimatis grafinis variklius su detalizuotais objektais ir stulbinančiomis tekstūromis tai tik įrodo.

Taigi 2006 pradžioje, kuomet žaidimas pasirodys, frančizės gerbėjai gaus: šešias skirtingas puses, daugiau kaip 40 būtybių ir burtų, 6 kampanijas iš 30 misijų, visiems gerai pažįstamą požingsninę sistemą nuotykių, taip pat mūsų žemėlapyje, 5 „multiplayer“ režimus ir lygių redaktorių. Ar to užtenka tam, kad žaidimas taptų nauju hitu? Tai parodys laikas.



## GOTHIC III

Tai vienas paslaptingiausių parodos projektų. Tas klipukas, kurį demonstravo parodoje, rodo dinozaurą, riaumojantį mums tiesiai į veidą. Deja, jis palieka labai menką supratimą apie kitus žaidimo aspektus. Na taip, miškai pa-

daryti dešimtukui su pliusu, šiek tiek matosi kaimas, bėganti gyvūnija irgi atrodo visai neblogai, bet tai ir viskas!

Mes pasakysime taip: šio žaidimo potencialas yra milžiniškas, vardas — vienas garsiausių,

mums žinomi „geimplėjaus“ sumanymai, tokie kaip pasikeitusi kombo sistema, didesnis ir laisvesnis pasaulis be atsitiktinai generuojamų lokacijų, tikroviškesni NPC ir naujienų tarp jų skleidimas, didesnė veikėjų įvairovė ir

bendras žaidimo sudėtingumo lygis, priverčia galvoti apie tai, kad kūrėjai iš tiesų pasistengė. Ką gi, belieka sulaukti šių metų pabaigos, kuomet kompanija „JoWood Productions“ planuoja išleisti šį žaidimą, ir tuo įsitikinti.



Meninio ir įsimenančio dizaino meistrai, studija „Cyan Worlds“, ketina pateikti pasauliui eilinį ir paskutinį „Myst“ — „End of Ages“. Naujas žaidimas yra sukurtas visiškai 3D ir atrodo labai efektingai. Bet ne tik savo grafika sublizgėjo šis žaidimas. Visi, kas matė veiksmą, sutarė, kad tai iš tikrų-

Iš tų galvosūkių, kuriuos teko matyti, nė vienas nepasirodė mums pernelyg „miglotas“ ar „be ryšio“, visi jie buvo susiję su kontekstu ir išsprendė be detalių praejimų. Kūrėjų komanda seka žanro tradicijas ir nedaro rizikingų bandymų, pripildydami žaidimą „action“ ar dar ko-



jų pats geriausias iš visų „Myst“, o ne eilinis „popsinis“ tęsinys. Žaidimas buvo apdovanotas kaip geriausias parodos „adventure“ darbas. Jame mūsų laukia asorti iš antikinių ir futuristinių lokacijų bei originalių mįslių.

kiais nors „kvestams“ nebūdingais elementais. Susidaro toks įspūdis, kad „adventure“ žanras miršta, tačiau jeigu taip ir yra, tuomet „Myst V“ taps pačia geriausia jo pabaiga. Žaidimas pasirodys šių metų rudenį.





Kompanija „Take-Two Interactive Software“ oficialiai anonsavo pirmojo asmens šaudyklę „Prey“ PC ir kitos kartos konsolėms. Neseniai tapo žinoma, kad šis ilgiai „Duke Nukem 3D“ komandos kuriamas projektas buvo „reanimuotas“ po septynių metų buvimo komoje. Priminsiu, kad tolimais 1995 metais šis žaidimas buvo anonsuotas kaip futuristinė trečiojo asmens šaudyklė, pasakojanti apie tikro JAV indėno vardu „Drą-

susis Nagas“ („Talon Brave“) kovą su ateiviais-okupantais. Šiuo metu žaidimą kuria studija „Human Head Studios“. Kūrėjų darbą atidžiai prižiūri kompanija „3D Realms“.

Žaidimo variklius naudoja „DOOM 3“ technologiją. Grafikos stiliuje — mums gerai pažįstama kosminė-industrinė tematika, tačiau žaidimas skiriasi nuo „DOOM“ labiau organiškais objek-

tais. Pvz., kiekvienas ginklas yra neatskiriama sujungtas su priešu, tokiu būdu pagerinamos jo galimybės.

Vienas įdomesnių žaidimo „geimplėjaus“ ypatumų — vaizdo perspektyvos perėjimas už žai-

galima išspręsti tik pasinaudojus šia nauja galimybe. Be to, žaidime aktyviai naudojamos aplinkos, tame tarpe ir vertikalios plokštumos, leidžiančios žaidėjui užkopti viršun, į specialiai pažymėtas vietas. Kai kuriose užduotyse naudojami jungikliai, keičiantys gravitaciją kambaryje, ir tai atsiliepia visiems objektams, tame tarpe ir žaidėjui. Sklinda gandai, kad šia galimybe bus galima naudotis ir „multiplayer“ režime.

Pagaliau vienas įspūdingiausių momentų — „portalų“, kurie leidžia nepastebimai pereiti iš vienos lokacijos į kitą, technologija. Jie atrodo kaip savotiškos skylės ore, tačiau pažvelgus į juos, pamatysite lygi, esantį už jų.

Patys kūrėjai tikina, kad „Prey“ taps, nei daug nei mažai, „revoliuciniu „action'u“ su intriguojančiu siužetu, inovaciniu „geimplėjumi“ ir stulbinančia vizualia dalimi“.

Žaidimo pasirodymas planuojamas kitais metais.

dė -  
jo kūno  
ribų tam,  
kad pagelbėtų mūšiuose  
ir galvosūkių sprendime.  
O kai kurie iš jų  
(pvz., jėgos laukai)  
specialiai sukurti  
taip, kad juos būtų



Peter Molyneux kūrinys tapo dar vienu jo topu. Dabar „Lionhead“ ir kompanija sumastė netgi patobulinti esamą produktą, atkreipiant dėmesį į pačių žaidėjų atsiliepimus. Galų gale, laukiama ir papildomų elementų, kurie šiam žaidimui suteiktų naujumo ir originalumo.

Pirmiausia patobulintas kompiuterinis „protas“, kurio funkcionalumas pastebimas per pirmąsias penkias žaidimo minutes. Jeigu užvesite pelytės kursorių ant

tam tikro objekto, informacija pasirodys iš karto. Jeigu kursorių ten laikysite ilgiau, tame pačiame burbulė informacija pradės keistis. Kitas atnaujinimas leidžia vienu metu paimti visus miesto gyventojus, lengviau tiesti gatves, dvigubinti pastatus ir kurti miestelius. Palengvinus visas šias užduotis, žaidėjui paliekama galimy-

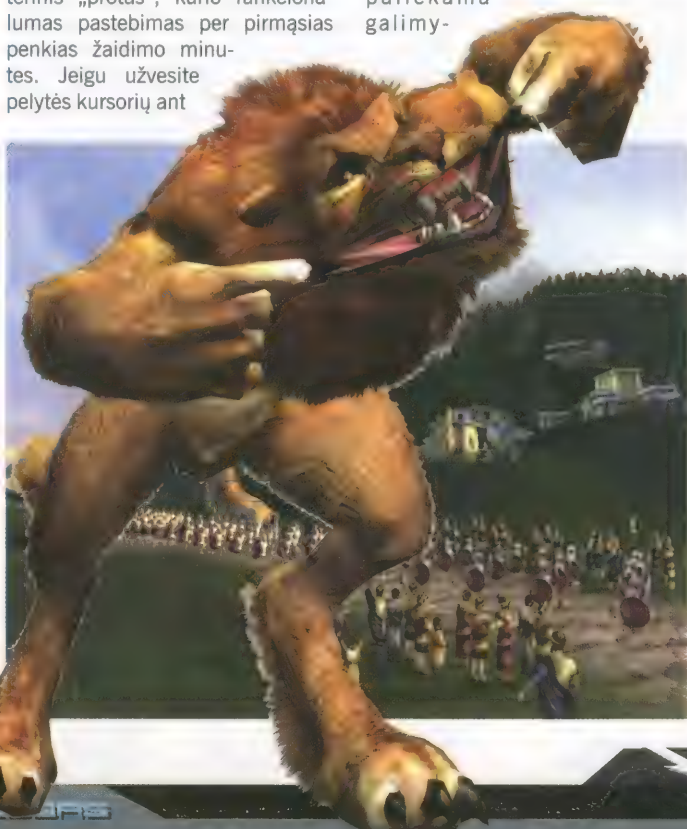


bė paprasčiau kurti jo sumąstytus miestelius ir didesnę laiko dalį skirti pačių miestiečių stebėjimui. Galų gale, prie miesto puošimo prisidės netgi patys miestiečiai, kurie savo valia nusipirks įvairiausių meno dirbinių. Tokius dirbinius jie kabins ant laukinių savo namo sienų, tad miesto grožis priklausys jau ne vien nuo paties žaidėjo.

Kiekvieno miestiečio vardas gali būti pakeistas, tad papildomą malonumą teiks ir savo šeimos ar draugų apgyvendinimas virtualiame ir, svarbiausia, jūsų valdoma-

me pasaulyje. Kitas svarbus atnaujinimas — duoklės. Duoklės taškus bus galima uždirbti vykdant misijas, kūrybingai žaidžiant bei didinant savo gėrio paieškas. Taškus, savo ruožtu, bus galima panaudoti naujų ginklų pirkimui, išskirtinių savybių miestui suteikimui. Už šiuos taškus taip pat bus galima keisti sutvėrimų išvaizdas, knygas, burtus ir t.t.

Keista, bet kūrėjai vis dar oficialiai nepatvirtino žaidimo pasirodymo datos. Tikėkimės, šiais metais jį išvysime.





## QUAKE IV



Vienu ryškiausiu šių metų anonsu tapo „Quake IV“ pristatymas. Žaidimo fanai ne kartą prašė „id Software“ grįžti prie vienos seniausių frančizių rinkoje. Kompanija pagaliau sutiko, ir šiandien jie jau dirba prie naujosios versijos kūrimo kartu su „Raven Software“.

„Quake IV“ naudos pagerintą „Doom 3“ varikliuką, pasižymintį specializuotu DI. Jeigu pamenat, žaidime

„Quake II“ reikėjo kovoti su ateiviais. Šį kartą su jais kariauti teks jų pačių pasaulyje.

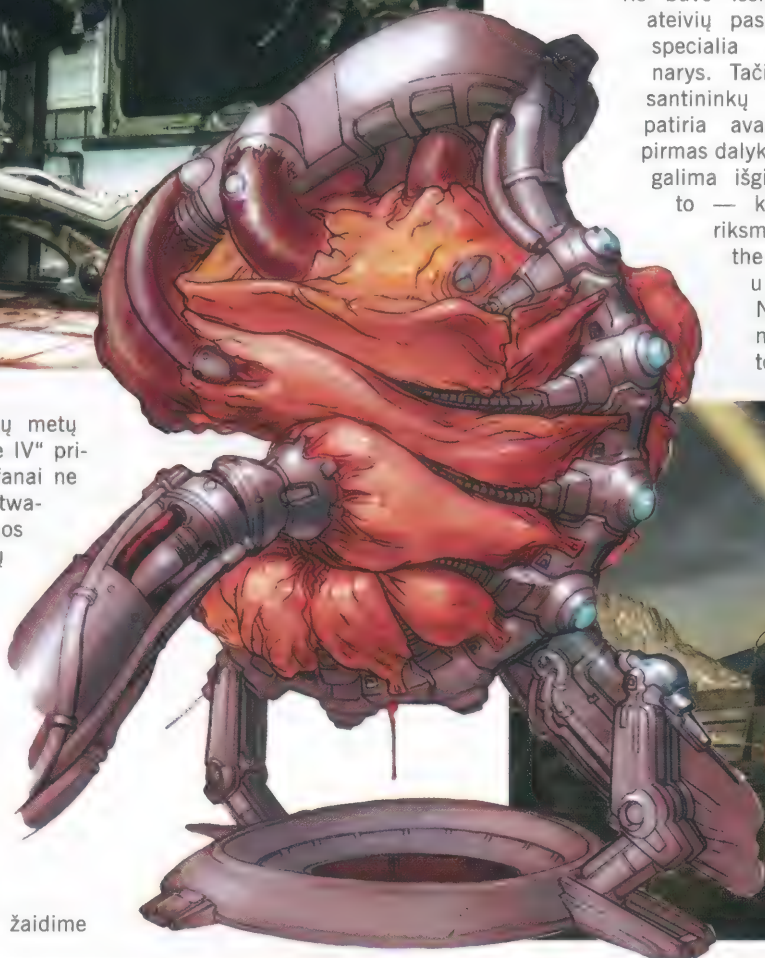
„Quake IV“ mūsų herojaus vardas yra Matthew Cane, jis yra „Rhino Squad“ padalinio, kuris buvo išsiųstas į ateivių pasaulį su specialia misija, narys. Tačiau desantininkų laivas patiria avariją, ir pirmas dalykas, kurį galima išgirsti po to — kažkieno riksmas „Get the F\*\*\* u p!“.

Nuo šio momento prasi-

deda žaidimas, ir, vargu, ar galima tikėtis, kad žaidimo ritmas susilpnės.

Žaidime galėsite naudoti visą eilę biomechaninių implantų, taip pat, kaip ir ateiviai. Galėsite stebėti, kaip priešai išsisklaido į mažas daleles. Gavę akies implantą, galėsite suprasti ateivių kalbą, tekstą displėjuose ir išmoksitės valdyti jų techniką.

Kol kas žaidimas atrodo taip pat „industrialiai-marsaliai“, kaip ir „Doom 3“, tačiau „Quake IV“ didžioji veiksmo dalis vyks ta „lauke“. Nors kol kas detalių žinoma mažai, žaidimas pasižymės „kietu“ „multiplayer“ režimu. „Quake IV“ pasirodys PC ir „Xbox 360“ platformose prieš Kalėdas.



„Sid Meier's Civilization IV“ — tai žaidimas, kuris ne be reikalo vadinamas strateginių žaidimų aukso grynoliu. E3 parodoje „Firaxis“ ir „2K“ kompanijos leido pirmą kartą bent trumpam užmesti akį į naują „strategą“. Galima teigti, jog nuo šiol šis žaidimas bus vadinamas dar ir strateginių žaidimų seneliu, nes kūrėjai šią frančizę kiekvieną kartą patobulina iki neprikaištingo lygio.

„Civilization IV“ turėtų pasirodyti dar šių metų pabaigoje, tad nuo paskutinio rimto „Civilization III“ bus praėję jau 4 metai. Tiesa, tai bus pirmasis šios serijos žaidimas, kuriame įdarbintas ir 3D grafikos variklis. O tai reiškia, jog ekranuose atgims ir kuo realiausiai gyvuos ištisi pasauliai. Kaip ir anksčiau, teks pasirinkti vieną iš siūlomų civilizacijų. Kiekvienoje civilizacijoje bus po du lyderius, kurių kiekvienas pasižymi skirtingomis galiomis ir papildoma civilizacijai teikiama nauda. Didžiąją vaidmenį vaidins religija — ji leis valdyti žmones, jų džiaugsmą bei



galimybę užsidirbti kuo didesnius kalnus aukso. Taip pat žaidime bus galima sutikti ir šaunių žmonių, kurie leis pasinaudoti įvairiausiais atradimais ir pan.

Kad ir kaip ten būtų, „Firaxis“ pažada kuo daugiau civilizacijų, vienetų bei patobulinimų, o tur-

būt šauniausia naujiena tampa „lankstusis medis“ — technologija, leidžianti pakeipti civilizacijos gyvenimą savo norima linkme. Iš tikro, žaidime vi-

sos galios sukauptos į žaidėjo rankas: nori — atimk kalbėjimo laisvę, nori — perimk valdžią ir t.t.

Žaidimą bus galima žaisti ir Internetu — jeigu bausi kurti civilizaciją vieniems, pasikvieskite ir draugų. Jūs galėsite dalintis įvairiausiais patarimais bei papildomais, pvz.: pasaulio stebuklų, teikiama pranašumais.

Žaidimas turėtų būti itin „draugiškas“ bet kokio lygio kompiuterinių žaidimų mėgėjui, tad nereiktų pergyventi dėl sudėtingo valdymo ir pan. Papildomai gausite žemėlapių redaktorių ir įvairiausių įrankių, kurių prireiks visiškai personalizuojant savąją civilizaciją.

Kiekviena paminėta smulkmena sudaro tik vieną milijoninę žaidimo dalį, tad apie viską vėliau, kai ant stalo gulės ką tik iš leidyklos iškeliavęs ir mus pasiekęs žaidimas.





„You Are Empty“ jau viešėjo keliose E3 parodose, įskaitant ir šiemetinę, ir, tikriausiai, nesuklysiu pasakęs, jog ji pasirodys dar ir kitais metais surengtoje konferencijoje. „You Are Empty“ išleidimo data nukelta į 2006 metų vidurį, tad paties žaidimo teks dar gerokai palaukti. Kad ir kaip ten būtų, 1C — šio kompiuterinio žaidimo leidėjas — supažindino su dauguma išskirtinių šio taip ilgai nepasirodantį žaidimo savybių.

Žaidimo veiksmas vyksta 1950 metų Sovietų Sąjungos teritorijoje

— laikmetis atitinka tikrovę, kai pasaulio galingaisiais, visų pirma, buvo laikomi rusai. Nepasitenkinami turimomis galiomis, sovietų mokslininkai pradeda itin rizikingą žaidimą su genetika ir mutacijomis. Tikslas lengvai nuspėjamas — siekiama sukurti antžmogius — komunistus, kurie politinį chaosą bei revoliuciją paskleistų po visą pasaulį. Tačiau viskas pakryps ta nenumatyta linkme — mokslininkai praranda kontrolę, todėl aibė miestų tiesiog užpuolami nekontroliuojamų monstrų ir šlykš-



čių būtybių. Jūsų herojus įmetamas į šio chaoso epicentrą, todėl teks kovoti su visa eile priešinių, tarp kurių: bepročiai ligoniai, mutavę gaisrininkai ir net baletų šokėjos. Kad ir kas pastotų kelią, vis tiek teks išsiaiškinti, kas per velnias čia vyksta.

Pats žaidimas veikia gana gerai. Žaidimo kūrėjai informuoja, jog keičiamos kelios pirmosios misijos — jos bus perkurtos iš naujo, siekiant sugrąžinti veiksmo elementus, o paskutinėse misijose žaidėjams teks vis mažiau

naudotis savo ginklais, kadangi čia įsiviešpataus baimė ir siaubas. Kalbant apie grafiką, galima pastebėti panašumų su „Painkiller“ žaidimu.

Tikriausiai per anksti „You Are Empty“ žaidimą vadinti didžiuoju hitu, tačiau dauguma kompiuterinių žaidimų mėgėjų tikisi, kad į šį žaidimą bus įkomponuota dar ir papildoma humoro linija, kitu atveju — tai dar viena eilinė „susrask raktą ir, atrakinęs duris, eik toliau“ principu veikianti pirmojo asmens šaudyklė.



Tuos, kas mano, jog moterims ne vieta veiksmo žanro žaidimuose, prašome toliau nebeskaityti. Nors, iš kitos pusės, paskaitykite ir jūsų nuomonę pasikeis. Jūs tik įsivaizduokite heroję, kuri apjungia karščiausios Holivudo gražuolės bei protingos universiteto docentės stiprybes, susisuka plaukus į porą kasyčių, o rankose laiko po nublizgintą „Uzi“. Jeigu

pastarasis ginklas įspūdžio nepadaro, rinkitės bet kurį kitą iš galimų 15 ginklų. Ši mergaitė nepalieka gyvo jokio pakvaišusių mokslininkų „šėdevro“, ir visa kelionė tęsiasi ištisus 30 lygių. Galbūt šis žaidimas ir nelaimės prizų už originalumą arba feminizmo praktikavimą IT srityje, tačiau „Origin of the Species“ ištis vertas dėmesio.

Visų pirma, tai viena labiausiai pakvaišusių šaudyklių. Pati istorija mums padovanoja ne patį originaliausią scenarijų: įvairūs mokslininkų bandymai priveda prie pražūtingos kariuomenės bei mutantų kovos, į kurią įsivelia ir mūsų minėta plevėsa mergaitė. Taigi žaidimo istorija netaps šio kūrinio perliuku — savo vietą ji užleis galimybės nepaliaujamai šaudyti į visą aibę įvairiausių blogiukų. Tai gana tradicinė trečiojo asmens šaudyklė, kurioje žaidimas vyksta įvairiausioje aplinkoje: traukinių stotyje, striptizo klubuose ir t.t. Be ginklų, mergaitei suteikiama net iki 10 įvairiausių galių, kurias teikia moksliskai patobulintas šios veikėjos kūnas.

Į pačią veiksmo formulę reikia pridėti tiek žaidimo stilingumą, tiek įmantriausius judesius. Pavyzdžiui, mūsų herojė gali atlikti keletą manevrų, kurie sulėtina vaizdą — įsivaizduokite dailaus čiuožimo „suktuko“ manevrą, „pagardintą“ iššautų kulų lietumi. Už kiekvieną atliktą judesį ar triuką, tau bus skiriami ir papildomi taškai. Kad ir kaip ten būtų, ar žaidimas taps dar viena šaudykle, ar veiksmo bei istorijos deriniu, bent jau mes „Origin of the Species“ lauksime iki pat rugsėjo, kada ir žadama išleisti šį žaidimą.



ORIGIN OF THE SPECIES

2005

43

expo



## PIRATES OF THE CARIBBEAN: THE LEGEND OF JACK SPARROW

Vieną svarbiausių akcentų, kalbant apie „The Legend of Jack Sparrow“, tampa išaiškinimo, jog tai ne dar viena „Sea Dogs“ kopija ar paskutinių metų „Pirates of the Caribbean“ versija, būtinybė. Bet koku atveju, tai ir ne piratų ar pasiplaukiojimų po atvirus vandenius simulatorius. Tai tikras veiksmo žaidimas, kuriame žvangės kardai, reiks įveikti įvairiausias užduotis bei atrasti visą eilę paslėptų lygių.

Pats žaidimas atpasakoja kapitono Jack Sparrow istoriją, kuriuo taip žavėjomės „Karibų jūros piratų“ filme. Bangos jus išmes į negyvenamos salos pakrantę, o kartu su jumis krantą pasieks romas ir keli vėžliukai. Po to teks apiplėšti „Nassau Port“ ir t.t. Visas veiksmas susidės iš kovų kardais bei aplinkos elementų panaudojimo, siekiant išspręsti beveik kiekviename lygyje užmenamas mįslės arba galvosūkius. Keletas veikėjų lieka nepakitę — iš filmavimo aikštelės jie perkelti ir į kompiuterinį žaidimą. Pasveikinkime, žinome, patį kapitoną Sparrow, tačiau paskui jį seka Will Turner ir kiti. Kūrėjai pasistengė išvengti pačios baisiausios kritinės klaidos — kapitono balsu prašneks tas pats Johnny Depp.



Pati kova atrodo gana arši bei pašėlusiai. Teks pramokti keleto kombinacinių judesių bei ieškoti vis naujesnių kardų, kurių kiekvienas su savimi padovano ir po naują judesį bei triukų siuntą. Savo naudai bei tik sau vienam žinioms tikslams bus galima naudoti ir ap-

linkos detales — virves, spąstus, stumdyti priešininkus į įvairiausias bedugnes, nešioti bei naudotis sprogmenimis ir t.t.

Žaidimą sudarys apie 12–15 įvairiausių lygių, kuriuose bus pirminiai bei antriniai uždaviniai. Keletas lygių mus nunes į sudužusius

laivus, kiti — į karališkas prieplaukas. Jeigu vienam žaidimas pasidarys nuobodus, į pagalbą bus galima pasikviesti ir draugų.

Nors iki jo užbaigimo datos dar visi metai, mes jau dabar laukiame šio darbo. Visgi, teks laukti iki 2006 metų pabaigos.

„Spore“ E3 parodoje susilaukė tiesiog milžiniško dėmesio ir įvertinimo — jis tapo geriausiu ir originaliausiu parodos žaidimu. Nieko stebėtino, mat jo kūrėjas — populiarių kompiuterinių žaidimų frančizių „The Sims“ ir „Sim City“ „tėvas“ Will Wright. Žaidimų genijus pradėjo kurti Visatos simulatorių, kuriame žaidėjui atiteks Dievo vaidmuo ir jis galės valdyti visos gyvybės evoliuciją.

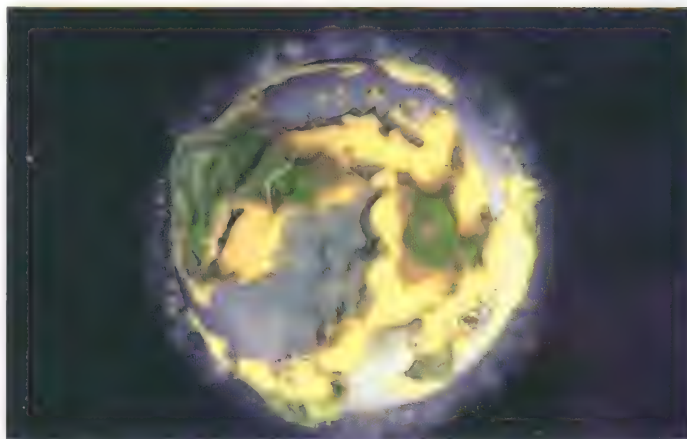
Naujas žaidimas „Spore“ leis žaidėjams valdyti visų rūšių, pradedant pirmosiomis amebomis ir baigiant galaktinių karų veikėjais, evoliuciją. Galima daryti išvadą, jog žaidimas bus savotiškas tarpinis „Civilizacijos“ ir gyvenimo simulatoriaus „The Sims“ variantas. Apie šį savo projektą jo autorius, ponas Wright, parodos metu plačiai pasakojo visiems besidomintiems.

Visų pirma, projektas „Spore“ (spore.ea.com) — tai stulbinančiai realistiška Visata, susidedanti iš šimtų tūkstančių žvaigždžių sistemų. Dievo vaidmenyje jūs pradedate savo pasaulio kūrimą, „paleidę“ evoliucijos procesą vienoje iš planetų. Iš pradžių jūs gaunate vienaląstes amebas primityviame dvimačiame pasaulyje, kuris primena 10–15 metų senumo žaidimus. Amebos ir yra gyvenimo sporos. Tikslas — daugybės padarų kartų evoliucijos proceso valdymas,

kurio metu žaidėjai tiesiogiai daro įtaką kiekvienos naujos kartos fiziniams savybėms. Žaidimo variklius analizuos jūsų sukurtų padarų išorę ir apskaičiuos, koks turėtų būti jų charakteris ir kaip jie turėtų elgtis. Pvz., demonstracijos metu Will Wright sukūrė trijų kojų padarą ir pasakė, kad programa pati turėtų apskaičiuoti, koku būdu šis mutantas vaikščiotų. „Tai pati sunkiausia technologija, su kuria kada nors turėjau reikalų“, — prisipažino jis.

Tačiau pats svarbiausias faktorius žaidime — paties žaidėjo vaizduotė. Teoriškai tik ji (ir gamtos dėsniai, aišku) sugebės apriboti kuriamos rasės evoliuciją. Žaidime nenumatyta „multiplayer“ režimas (jeigu jis bus leidžiamas, neišvengiamai prasidės begaliniai karai — toks jau žmogaus charakteris). Tačiau Will Wright sugalvojo kai ką geresnio, o būtent, centrinių internet-serverį, skirtą informacijos apie kiekvieną rasę iš šimtų tūkstančių pasaulių surinkimui ir apskaitimui ja. T.y. žaidėjas, kurio rasę „užaugo“ iki kosmoso užkariavimo, galės keliauti nuo vienos planetos prie kitos ir stebėti, kokios būtybės ten gyvena. Gali būti, kad protingo gyvenimo paieškos užtruks mėnesius, bet jie yra to verti.

Šiuo metu „Spore“ yra pradinėje kūrimo stadijoje. Apytikslis projekto užbaigimo terminas — 2006 rudenį.





Po pavasario paprastai seka vasara, po vieno sėkmingo frančizės žaidimo — kitas, jo tęsinys. Ne išimtis ir praėjusių metų hitas „Warhammer 40000: Dawn of War“. Kompanija „Relic“ ketina išleisti didelį ir rimtą (kaip jie patys teigia, vieną didžiausių žanro istorijoje) žaidimo papildymą, kuriame prie 4 mums pažįstamų frakcijų (imperijos desantininkų, chaoso desantininkų, orkų ir eldarų) prisijungs dar viena — imperijos gvardija.

Nauja frakcija pasižymi gera gynyba. Jie kariauja didelėmis grupėmis ir naudojami toliašaudžiais ginklais (tokia taktika bus ypatinai patogi naujokams). Įdomu tai, kad jų gretose kariauja dviejų rasių atstovai — ograi ir žmonės. Ograi — ne milžinai, visai žmoniško dydžio, o skiriasi nuo žmonių tuo, kad yra nepaprastai galingi artimajame mūšyje. Imperijos gvardija gali lengvai susitvarkyti su jais lygiu priešų kiekiu, tačiau prieš žymiai galingesnį priešą jie gali prarasti kovos dvasią ir pradėti bėgti.

Kitos frakcijos irgi turės naują „unit'ų“. Imperijos desantininkai galės pasigirti kapelanu, kuris atliks vado vaidmenį; chaoso desantininkai — galingu artimajame mūšyje berserkeriu, eldarai — „uginiu drakonu“, puikiai naikinančiu priešų techniką, orkai — nelabai aiškia šarvuota mašina apskritimo

formos. Įvertinus naujoves, pakeistos ir kitų „unit'ų“ charakteristikos, tam, kad būtų išsaugotas balansas įprastame žaidime ir žaidime per tinklą.

Papildymo siužetas sukasi aplink milžinišką imperijos laivą, prarastą viename praeities mūšių ir staiga atrastą užmiršto miesto griuvėsiuose. Tie, kas užvaldys šį monstrą, turės tokios galios ginklą, kurio užteks tam, kad būtų sunaikinta (arba apginta) ištisa planeta. Tačiau skirtingos frakcijos turi, aišku, skirtingus planus dėl šio laivo...

Vieno žaidėjo kampanijų bus dvi — „šviesos“ atstovai (gvardija, eldarai, imperijos desantininkai) ir „tamsos“ (chaoso desantininkai ir orkai). Kiekvienoje kampanijoje mūsų lauks apie 12 misijų, o jos bus labai nelineinės, t.y., viena ir ta pati kampanija galės turėti skirtingus rezultatus ir nugalėtojus.

Žaidimo grafiniis variklius, nors ir yra tas pats, bet su svarbiais patobulinimais. Kovotojai nuo šiol nebus „klonų armija“, o turės individualių skirtumų savo išorėje. Bus pridėta daug simpatiškos animacijos — nuo artileristų, uždengiančių ausis prieš šūvį, iki skirtingų efektingo priešų prabaigimo variantų.

„Žiemos puolimas“ (angl. „Winter Assault“) atitiks savo pavadinimą ir prasidės šių metų pabaigoje.



Kaip ir ankstesnė The Elder Scrolls dalis „Morrowind“, vizualiai žaidimas tiesiog stulbina, tačiau ne tai yra svarbiausia. Didžiausią įspūdį palieka stebėtinas DI, kuris yra įgyvendintas sudėtinguose dinaminuose dialoguose ir veikėjų elgsenoje. Pažiūrėkite, kaip moteris duoda maisto savo šuniui, kuris savo ruožtu pradeda loti, ir tai vargina moterį, nes ji nori atsigulti ir ramiai paskaityti knygą. Galiausiai į šunį skrieja ugnies rutulys.

Čia pat galima pamatyti, kaip veikėjas ima lanką ir strėles, o po to bando išmokyti jais naudotis ir palaiko pokalbį su jumis tuo metu, kai auga jo meistriskumas. Visa tai padaryta be „skriptų“. Kuomet jūs grįšite į miestą, vėl rasite tą žmogų: jis arba

treniruosis toliau, arba jau poilsiaus kavinėje, arba iš vis kur nors valgs tą patį „fireball'ų“ iškeptą šunį...

Ypatingas dėmesys bus skirtas žaidimo mūšio sudedamajai, kadangi daugeliui žaidėjų ji yra prioritetinga. Dabar „geimerių“ pasirinkimui pateikiamos trys skirtingos mūšių sistemos, o kiekvienas veikėjas savo arsenale turės daugybę puolamųjų ir gynybinių judesių, kurių tinkamas naudojimas ir bus raktas į sėkmę. Ko gero nieko nenustebins tai, jog „Oblivion“ parodoje buvo pripažintas kaip geriausias demonstruotas RPG žaidimas.

Kompanijos „Bethesda Softworks“ ir „Take-Two“ šį žaidimą išleis šių metų rudenį.





## AGE OF EMPIRES 3

Geriausia tapusia parodos strategija — „Age of Empires 3“, kurį kuria kompanija „Microsoft“. O kas gi galėjo abejoti? Tiesą pasakius, labai nelengva patikėti tuo, kad strategijoje bus tokio lygio grafika. Tačiau viskas, ką matote paveikslukuose — realūs „geimplėjus“ kadrai. Ir dar sunkiau patikėti tuo, kad naujame žaidime naudojamas tas pats „Age of Mythology“ varikliukas, nors ir rimtai patobulintas. Čia bus ir dinaminio apšvietimo palaikymas, ir „bump-mapping“, „vertex'iniai“ ir pikseliniai naujausios kartos „shader'iai“ — žodžiu, viskas, ką mes iki šiol turėjome tik topiniuose FPS („DOOM 3“, „Half-Life 2“). Taigi grafikos prasme mūsų tikrai lauks vienas iš techniškai tobuliausių žaidimų šiuo momentu. Tiesa, apie sisteminius reikalavimus žaidimo kūrėjai kukliai nutyli.

Atskiros pokalbio vertas animacijos ir fizinio modelio atlikimo lygis. Čia žaidimas lengvai nustato tokią ribą, kuri ankščiau atrodė neįkandama žanro atstovams. O visą paveikslą užbaigia puikus aplinkos dizainas — žaidimo pasaulis gavo si stebėtinai vientisas, pilnas spalvų ir, kas svarbiausia, gyvybingas. Čia nėra nieko, kas atrodytų nenatūraliai, neorganiška. Sunku ir tikėtis geresnio varianto.



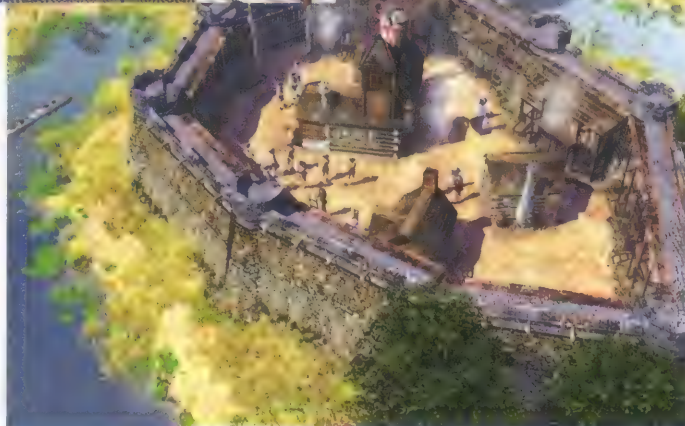
Kur kas mažiau pakeitimų sulaukė „geimplėjus“. Mes taip pat statome bazę, ruošiamė armiją, nepamiršdami keliauti per epochas, tuo pačiu gauname naujas statinių ir technologijų rūšis. Vienu metu ekrane galės būti iki 300–400 „unit'ų“ — tai daugiau negu užtenka.

Neverta tikėtis, kad kūrėjai padarys kažkokių žymių pakeitimų vieno žaidėjo režimams. Mūsų laukia daugybė pakeitimų, skirtų palengvinti žaidimą tinkle (tame tarpe ir „interfeiso“ supaprastini-

mas, palyginus su „Age of Mythology“, kur buvo prikurta daugybė bereikalingų opcijų).

Pagaliam, dar viena dėmesio verta detalė — žymiai protingesnis DI, kuris sugebės „maloniai nustebinti“ net ir frančizės veteranus.

Taigi prieš mus aiškus kandidatas Nr1 metų RTS titului, pretenduojantis tapti vienu geriausių metų žaidimų. Praleisti tokį perlą žanro gerbėjams negalima — tai pilygs nusikaltimui. Rimtai.



Galbūt jūsų gretose yra tokių, kurie jau ilgą laiką tarpą troško „atgaminti“ visus XIX amžiaus Amerikos įvykius realaus laiko strategijos formatu? Tuomet atkreipkite dėmesį į naująjį „GSC GameWorld“ bei „CDV Software“ produktą „American Conquest: Divided Nation“. Žaidimas tęs „American Conquest“ žaidimų epochą, kurią dabar papildys dar ir minėti XIX amžiaus Amerikos įvykiai. Beje, žaidimo kūrimo procese naudojamos gana sudėtingos technologijos, tad pati kom-



įvairiausi kariuomenės tipai — nuo paprasčiausių „pilkųjų“ ar „mėlynųjų“ iki solidžios Santa Anna armijos. 100 naujų elementų, 20 naujų pastatų tipų ir naujas kovos modelis, kuriame savo jėgas galite išbandyti tiek civilinio karo generolo, tiek Teksaso milicijos lyderio vaidmenyje ar net kaip piratų kapitonas.

Arklidės, medicinos punktai, sunkioji artilerija ir dar daug kitų mažų, tačiau bendrą vaizdą kuriančių žaidimo elementų. E3 dalyviai bei lankytojai buvo sužavėti šiuo žaidimu — reikia laukti tos vasaros dienos, kada ir į mūsų rankas pateks „American Conquest: Divided Nation“.



pleksinė strategija turėtų teikti pakankamai daug džiaugsmo.

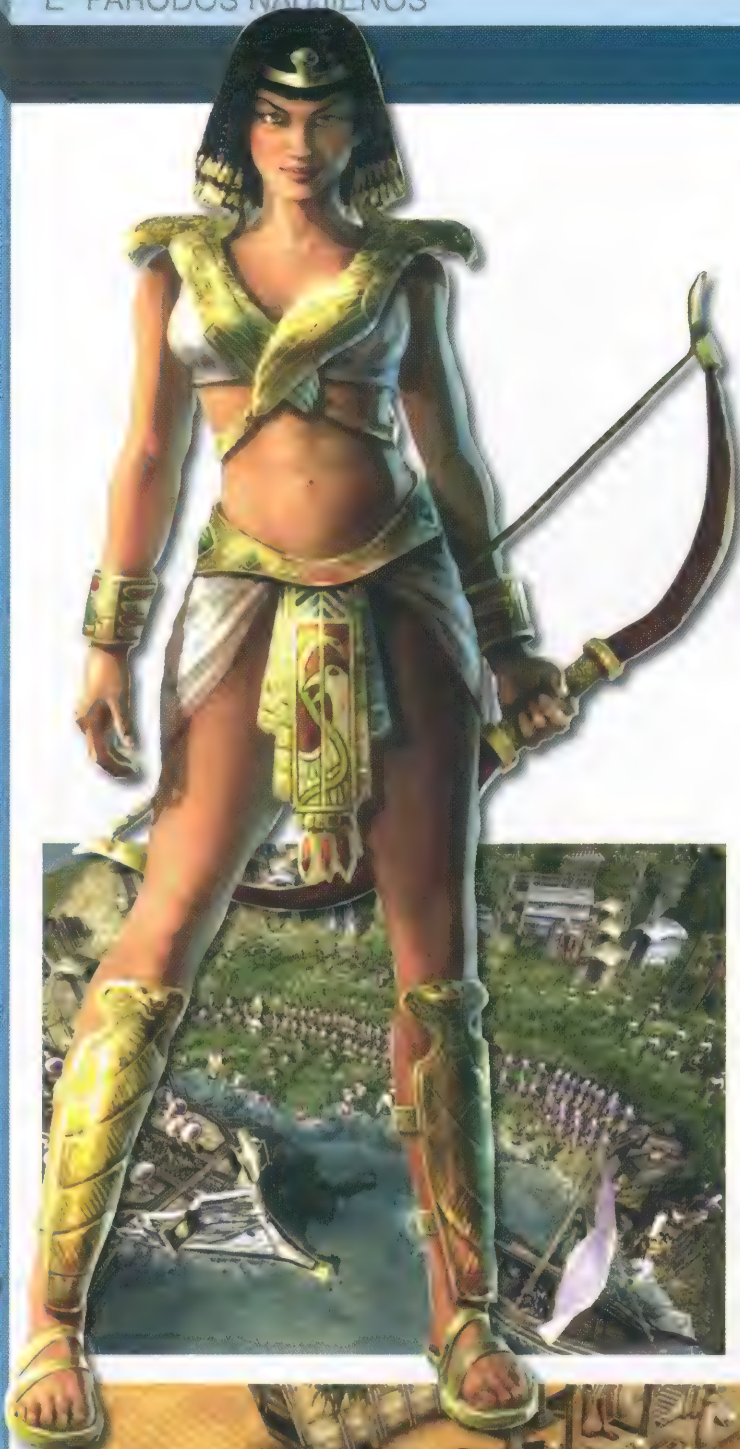
Žaidime rasime net iki 45 skirtingų scenarijų, kuriuose pasirodys ir žymiausi istorijos vadovėliuose minimi generolai. Iš tikro, čia sudėti beveik visi svarbiausi civilinio karo mūšiai: Gettysburg'o, Shiloh'o ir net Teksaso kovos su meksikiečiais. Kiekvienas mūšis sukurtas, remiantis tikrais įvykius atpasakojančiais dokumentais ar kitais šaltiniais. Autentiškos uniformos ir





2005

E3 expo



Naujausias „Stainless Steel Studios“ gaminytis „Rise and Fall: Civilizations at War“ ir vėl atrodo labai teisingas — į tikrus istorijos faktus atsižvelgiama dar griežčiau nei ankstesnėje žaidimo dalyje. Žaidimas mus nukels į Viduržemio jūros regioną. Tikriems istorijos ir galbūt net Holivudo filmų mėgėjams patiks ir ta naujiena, jog galima kovoti ir su pačiu Aleksandru.

Lyginant su kitais E3 parodoje pasirodžiusiais tokio tipo žaidimais, „Rise and Fall“ išsiskiria detalių tikslumu ir stiliumi. Net demonstracinės versijos viduryje parodomas realiai vykusios kovos vaizdo klipas. Pirmoje demonstracinės versijos dalyje žaidėjus tikrai sužavi galingos kovos, ypač galingai atrodo laivai. Kovos metu laivai taranuoja vieni kitus, vyksta susišaudymai, miršta žmonės, šalia skęsta mažesnės valty. Daugelyje kitų žaidimų galime pastebėti, kad

kartais tam tikrų objektų dydis neatitinka realybės, tačiau šiame žaidime to išvengta.

Viename žaidimo lygyje pasirodys barža, kurioje matysime ne tik ant denio stovinčius ir kovai pasiruošusius karius, bet ir dramblis, kurie bus suvaryti ant pačios baržos. Ar nenuostabu? Kūrėjai didžiulį dėmesį kreipia į patį žaidimo dizainą, tad nenuostabu, jog daugumai žaidėjų pralaimėjimą gali lemti žiopsojimas į įvairius kūrėjų nublizgintus objektus. Statiniai ir miestai liks tokie patys. Žiūrint į vandenyną nuo kalno, gali atrodyti, jog stebi tikrą aplinką — „Rise and Fall“ suteiks žaidėjui puikią galimybę savo kailiu pajusti istoriją.

Žaidime yra galimybė priartinti vaizdą ir kontroliuoti kokį nors vieną pasirinktą personažą, bet tai nereiškia, kad nereikės kontroliuoti didžiulių armijų. Nesvarbu, ar stovi mūsų lauke su didžiule armija, ar su pavieniais legionieriais — vis tiek teks nurodyti kovos metodus ir būdus. Nesijuokite iš pastebėjimo, jog į kovą galima atsivesti ir mažą tam tikrų kareivių gruputę — kai kurie herojai yra galingesni už paprastus karininkus.





## SHATTERED UNION

Galbūt mėlyniesiems pagaliau įgriso raudonieji, o pastariesiems — atitinkamos kovos su mėlnaisiais. Kad ir kaip ten būtų, kompiuterinių žaidimų mėgėjai tuojau galės pasidžiaugti dar viena strategija, panašia į eilinę Amerikos civilinio karo porciją. Galbūt šis žanras („turn-based“) jau ir neatrodo originalus, tačiau pastaruoju metu jis tarsi atgimsta ir vis populiarėja.

Žaidimas nukelia į laikus, kai Amerika buvo alinama susiskaldžiusios valdžios bei įvairiausių grupuočių. Kaip tik vienos iš tokių grupuočių vadu ir tampate jūs. Išlieka galimybė atstovauti ir senąjį žemyną bei siūsti taikdarius iš pačios Europos glūdumos. „Shattered Union“ žaidžiamas kaip ir dauguma klasikinių strateginių kompiuterinių žaidimų: taktinis 3D žemėlapis, pripildytas įvairiausių taip pat trimačių objektų, gatvės, miestai, pastatai ir t.t. Iš tikro, reginys panašus į tokį, koks jis būtų, jeigu klasikini „Panzer General“ pritaikytume šiandienos 3D grafikoje.



Kadangi žaidimas grįstas ėjimais, lieka teisė kontroliuoti laiką — iš tikro galima niekur neskubėti, o tiesiog 9 kartus išmatuoti ir tik 10-ąjį kirpti (bent jau taip byloja liaudies išmintis). Veiksmai dovanoja įvairiausių sproginių įrenginių bei ugnies efektus, tačiau smagiausia tai, jog dauguma žaidimo istorijos vingių priklauso tik nuo jūsų pačių veiksmų. Kadangi žaidimas apima šiuolaikiškus metus, jūsų kontrolei paklus ir naujausia karinė technika:



M-1 ir T-95 tankai, „Apache“ sraigtasparniai ir MiG „smogikai“. Be to, egzistuoja ir atominės bombos, kurių sukelti padariniai subjauroja pusę žemėlapiu. Iš tikro, po tokios atakos, kai kuriomis vietovėmis netgi nebus įmanoma pravažiuoti.

Galima pasirinkti vieną iš 7 grupuočių: „Greater California“, „Arcadia“, „New Republic of Texas“, „Heartland“, „Dixieland“, „Yankee Union“ ir „European Expeditionary Force“. Žaidimas veiks tiek „online“, tiek „offline“ režimais, tad kiekvienas, pasiilgęs tikros strategijos, turės pakentėti iki šių metų rudens.

„Epic“ ir „Midway“ pritraukė būrius E3 parodos lankytojų — visi domėjosi tokiu kompiuterinių žaidimų grandu kaip „Unreal Tournament 2007“. Žaidimas sujungs UT2004 matytą skerdynių bei klasikinių užpuolimų kovų stilius, tad tenka tik išsiaiškinti, ar tai ir viskas, ką mums žada naujasis „Unreal“. Pasirodo — ne. Šalia paprastų ir senesnės „Unreal“ versijose matytų žaidimo variantų atsiranda papildomos užduotys. Pavyzdžiui, žaisdami klasikinį variantą, kuriame reikia užgrobti priešininko saugomus įrenginius ar pastatus, teks visą laiką pildyti vieną po kito paties žaidimo iškeliamus uždavinius. Savo kelyje galėsi pastiprinti savo pajėgas naujais resursais, kuriuos teks saugoti.

Miestų žemėlapiai iš tiesų pritrenkiantys, tačiau savo (turbūt ir jūsų) nuostabai neįtikėtina šauniu dalyku laikytume ypač komunikabilius „botus“. UT2007 žaidime iš jų lūpų galėsime išgirsti daug daugiau, tad pati žaidimo kontrolė taps paprasta ir lengvai suprantama — visai kaip realiame gyvenime.

Vieno žaidėjo srityje taip pat apstu patobulinimų. Kūrėjai net užsiminė apie kažkokios per visą žaidimą mus neapleidžiančios istorijos kūrimą, tad



keliaujant nuo vieno „turnamento“ laiptelio iki kito, būtų įdomu pažiūrėti arba paklausti ir tam tikrą scenarijų darbą. Patys „botai“ taip pat priartinti prie realybės — jų dirbtinis intelektas padidės iki tiek, jog daugumą veiksmų bus itin sunku atspėti.

Naujovė — žaidimų su kitais realiais varžovais patobulinimai, kurie leis į vieną kovą įmesti apylygės patirties žaidėjus. Taip išvengsime situacijų, kai viename lauke laksto pakvaišęs ekstremalas bei vos ant klaviatūros mygtukų pataikanti „patrankų mėsa“. Tai leis net visiškiems „Unreal“ naujokams gauti pakankamai daug malonumo, kuris anksčiau tekdavo pažengusiems žaidėjams. Be to, papildoma statistikos funkcija leis bet kurio metu pasižiūrėti į savo pozicijas bei asmeninę statistiką.

Kalbant apie grafiką, belieka pasakyti viena — norintiems pilno „gėrio paketo“, teks pasirūpinti ir itin galingais kompiuteriais. Bendruomenės akcentavimas, naujos technologijos bei seni geri žaidimo elementai — „Unreal Tournament 2007“ drąsiai galima vadinti vienu labiausiai laukiamu žaidimu. Nors žaidimo pavadinimas tarsi sufleruoja išleidimo metus, PC vartotojai naująjį „Unreal“ galės įsigyti jau kitais, t.y., 2006, metais.





Trumpas „Ubisoft“ firmos žaidimo „Ride or Die“ aprašas būtų toks: lenktynės ir kovos, sumaišytos su kasdieniu gyvenimu bei „pagardintos“ dviejų kriminalinių bosų, Dupree ir Cortez, istorija apie jų gyvenimus ir klystkelius, arba paprasčiausia istorija apie vaikiną vardu Bakas. Ar ką nors suprato? Skaitykite mūsų receptą toliau ir galbūt pajusite šio žaidimo kvapą arba skonį.

Bakas priklausys Dupree, kuris kontroliuoja Los Andželo pietinę dalį. Cortez nori šią miesto dalį atimti iš

Dupree, todėl jis net devynis kartus šauna į senį Dupe. Jeigu dar ne aišku, tau teks vykdyti kerštingas Dupree misijas. Nors misijos ir atrodo pavojingos, tačiau tavo personažas dažnai sulauks paramos. Žaidime reikės lenktyniauti, žudyti, saugoti ir, turbūt svarbiausia, išgyventi.

Stebint automobilius, žaidimą galim supainioti su „Underground“. Jame yra apie 30 skirtingų mašinų, kurių kiekviena suteikia skirtingas atakos galimybes. Taip, vairuojant automobilį bus galima pasirinkti keletą

atsišaudymo į paskui važiuojantį automobilį būdų.

Vairavimas žaidime lieka vienu iš nuostabiausių „Ride or Die“ dalykų. Žaidimas staigus, daug tiesių kelių, misijos žymelės labai panašios į analogiškas „Underground“ žaidime. Jei norėsite pabėgti nuo priešininkų laviruodami tarp civilių mašinų, neužteks vien tik tiksliai atlikti manevrus — reikės pasinaudoti ir ginklais, kurie rūšiuojami į kenkiančius žmonėms ir automobiliams. Pasirinkimas didžiulis: automatai, granatsvaidžiai, minos, „Molotovo kokteiliai“ ir t.t.

Nepergyvenkite, jei lenktynių metu atsitrenksite į sieną ir pamatysite gerokai atitolusius varžo-

vus. Juos pavysite itin lengvai, tad nėra dėl ko pergyventi. Kūrėjai didžiuojasi naujai sukurta sistema, kuri neleidžia žaidėjui atsilikti nuo priešininkų arba lengvai nuo jų pabėgti. Taigi lenktynės nebus visiškai „švarios“, tačiau argi galima kalbėti apie „švarumą“ pro automobilio langą iškišus automatą arba granatsvaidį?!

Naudojant tinklą, žaisti galima net keturiose — tokiu būdu nereikės dalintis vienu ekranu. Yra galimybė žaisti aštuoniose, tačiau kiekvienai porai teks dalintis vienu ekranu. Kad ir kaip ten būtų, visuose režimuose lenktynės veikia ir atrodo puikiai.



Strategijų gerbėjai nuščiavo po šiųmetinių „Sega“ veiksmų. Visų pirma, ji įsigijo britų „Creative Assembly“, o po to dar pranešė, jog žada sukurti hibridinį veiksmo/strategijos žaidimą „Total Warrior“, kuriuo galės džiaugtis tik konsolių vartotojai. Slinko dienos, ir „Creative Assembly“ visgi atlyžo bei sugrįžo pas PC gerbėjus. Išplėtimas „Rome: Total War — Barbarian Invasion“ — tik dar vienas šios jau dabar labai gerai žinomos kompiuterinių žaidimų kūrėjos produktas.



Žaidimas, panašiai kaip ir vikinų „Medieval: Total War“, mus nukels į tamsius amžius, kai pradėjo skylinėti iki šiol tvirtai pasauliui savo valią diktavusi Romos imperija. Tačiau žaidimas sugeba apjungti didelius laiko tarpus, tad išliks galimybė valdyti visas barbarų ar kitų tautų gvardijas. Be to, paverkite istorijos vadovėlius ir prisiminsite, jog Romos imperija suskilo į dvi dalis, kurių vienos sostine tapo Konstantinopolis. Taigi žaidimo kūrėjai šia proga dovanoja 21 naują pastatą ir technologijas.

Realaus laiko kovos taip pat patobulintos — ypatingai mielos kovos naktimis. Priešininkus atpažinsi iš nakties tamsoje žaižaruojančių fakelų. Jeigu į kovą pasiūsite ir degantį kamuolį, jam skriejant oru, apsišvies visas po juo esantis plotas. Papildomos naudos galima išplėsti ir iš vandenyse plaukiojančių kareivių — taip, „Rome: Total War“ leidžia savo kariuomenes pasiūsti ir į vandenį, kur kiekvienas iš jų sugebės nuplaukti, tiesa, neilgą distanciją. Nėra ko norėti, su tokiais sunkiais šarvais nė vienas mūsų ant vandens paviršiaus neišsilaikytų nė sekundės. Tačiau kalbos lieka kalbomis, o viskuo geriausiai įsitikinsime jau šią vasarą, kai į savo rankas paimsime naująjį „Creative Assembly“ darbą „Rome: Total War — Barbarian Invasion“.





## DUNGEON SIEGE II

Žaidėjai pasiskirsto į dvi puses, kai kas nors pradeda kalbėti apie „Dungeon Siege“ — veiksmo žaidimą vaidmenimis, kurį sukūrė „Microsoft“ su „Gas Powered Games“ pagalba. Pirmoji pusė šį žaidimą mėgsta dėl to, kad „Dungeon Siege“ labai primena „Diablo“ stilių, sužalojimus ir kovas. Tačiau priešiškos nuomonės pusė mano, kad žaidimas per daug linijinis, paliekantis per mažai pasirinkimo galimybės žaidėjui (reikia tik nusitaikyti ir pjauti ar šaudyti). „Dungeon Siege II“ planuojama išleisti šią vasarą, bet ar žaidimo turinys bus pakeistas nėra aišku.

Taigi laikas grįžti atgal pas Arantą ir nužudyti daugybę monstrų. At-

sidursime naujoje kelionėje ir visiškai kitokioje teritorijoje, lyginant su pirmąjį žaidimo dalimi. Galėsime susikurti savo personažą, pasirinkdami lytį ir rasę. Rasės yra keturios: žmonės, driadai, elfai ir pusiau gigantai. Pasirinkę lytį ir rasę, galėsime modifikuoti išvaizdą. Pasirinkę žaidimo lygį, atsidursime žaidime. Pabaigę žaidimą, kuris turėtų tęstis apie 40 – 60 valandų, galėsime sužaiskti žaidimą dar sunkesniame lygyje. Kūrėjai rekomenduoja, žaidžiant sunkesniu lygiu, pasirinkti ir sunkesniems lygiams skirtus personažus. Nors kovos su monstra bus sudėtingesnės, apdova-



nojimai taip pat bus atitinkamai didesni.

Sprendžiant apie žaidimą iš mokomojo arba kitaip dar vadinamo pristatymo lygio, galima pasakyti, kad pagerėjo žaidimo siužetas ir žaidėjo vaidmuo jame. Pirmajame lygyje surasime daug naujų ir įdomių žaidimo pasikeitimų, žaidimas suteiks daug daugiau individualumo žaidėjui nei ankščiau. Tai pat labai vertinga yra tai, kad žaidėjui atrodo, jog viskas žaidime priklauso nuo jo. „Dungeon siege II“ pristato visiškai naują pirminio ir

antrinio ieškojimo sistemą. Žaidėjas gali pasirinkti, ko jis ieškos — viskas surašyta duotame žurnale — tai skatina žaidėją vaikščioti aplink ir ieškoti, o ne akiai mosikuoti kumščiais ir tokiu būdu siekti užsibrėžtų tikslų. Galima pasirinkti lygio perėjimo būdą — nebūtina vykdyti vien tik pagrindinius tikslus, galima surasti ir papildomų misijų.

Kalbant apie „Dungeon Siege II“, galime pasakyti, kad šis žaidimas ir toliau lieka paprastas ir lengvai žaidžiamas. Valdymas ir toliau pagrįstas pele, dėl to vaikščiojimas ir taikymasis į priešininkus išliks toks pats paprastas. Žaidime lieka ir automatika, nes kiekvienas tavo tikslas bus pažymėtas kataloge.







E3 parodoje atnaujintą „Fable: The Lost Chapters“ pristatė „Microsoft Games Studios“. Iš tikro, pačių atnaujinimų ne itin daug — didžiausia jų yra ta, jog iki šiol „Xbox“ platformai skirtas žaidimas perdarytas ir pritaikytas PC vartotojams. Šis žaidimas vis dar leis susikurti nuotykių ieškotoją, kuris „sutaria“ su visa eile kardų, lankų ar kitų galingų ginklų.

Veikėjas užaugs mūsų akyse, o jo išorė keisis pagal kiekvieną jo valdytojo, t.y., jūsų, veiksmą. Žaidime sutiksime 9 visiškai naujus

regionus, kuriuose daug aukšto lygio užduočių. „Lionhead“ praneša, jog žaidime bus 16 visiškai naujų „quest'ų“, kurių pabaiga leis pasirinkti visiškai skirtingą tolimesnės kelionės kelią, t.y., nuo vieno jūsų veiksmo gali pasikeisti visas žaidimo vaizdas. Penki iš jų sudaro pagrindinę žaidimo dalį, tuo tarpu, likę 11, nėra tokie būtini.

PC versija papildyta ne tik keletu naujų regionų — čia bus ir papildomų malonumo elementų. Galima naudoti keletą grimasų ir

posakių, kurie leis jūsų pašnekovui reaguoti skirtingai. Kaip pavyzdį, galima paminti grojimą nematoma gitara arba „Flamenko“ šokimą — kiekvienas iš jų pribloškės jūsų pašnekovą. Taip pat „Fable“ pasipildė keletu naujų įrankių — vienu smagiausiu atnaujinimu žaidime taps skrybėlių ir kitų galvos apdangalų kolekcija. Be to, bus galima bet kokią paveiksluką, slypintį jūsų PC viduje, paversti tatuiruote ant veikėjo kūno. Tik įsivaizduokite savo merginos arba vaikinio nuotrauką ant veikėjo peties!..

Taip pat žaidime atnaujintas šarvų, ginklų ir kito inventoriaus arsenalas, padidėjo bei pasikeitė monstrų bei magiškų burtų rinkinys. Čia yra netgi papildoma arktinė rasė, kuri į žaidimą įveda ir panašių į vilkolakių personažų.

PC žaidėjai apsidžiaugs standartiniu W, A, S ir D mygtukų valdymu, prie kurio priderintas ir spragsėjimas pelyte. Tinkamas valdymas, atnaujinta bazė bei visa aibė papildomų daiktelių — visa tai kartu su „Fable: The Lost Chapters“ šių metų pabaigoje.



Tik Japonijos rinkai iki šiol pasiūlytas žaidimas „Shin Sangoku Musou 3 Hyper“ skirtas personaliniam kompiuteriui. Jeigu tiksliau, — paties PC vartotojams, tačiau, vargu, ar mūsų parduotuvių lentynose išvysime žaidimą tokiu pavadinimu. Pavyzdžiui, Jungtinėse Valstijose žaidimas žinomas kitokiu pavadinimu — „Dynasty Warriors“.

Neseniai KOEI bendrovė pristatė sąrašą žaidimų, kurie bus

pristatyti E3 parodoje. Iš karto visi sužiuro į keistąjį įrašą, liudijantį apie „Dynasty Warriors 4“ žaidimą, skirtą, kaip jau minėjome, personaliniam kompiuteriui. Nors KOEI spaudai jau ankščiau buvo pranešę apie japoniškai pavadintą žaidimą „Sengoku Musou BB“, bet mes negalime teigti, kad tai tas pats žaidimas. Nors logikos yra — reikia pervadinti labiau pasaulietišku pa-



vaadinimu ir jau galima siųsti žaidimus ir į kitus žemynus. Turėdami tik keletą nuotraukų iš šio žaidimo, negalime jo peikti ar girti. Pasinaudojus tinklo pagalba, „Sengoku Musou“ vienu metu gali žaisti net 64 žaidėjai. Bandysime sužinoti tokią informaciją ir apie „Dynasty War-

rior 4“ ir artimiausiu metu apie tai papasakoti jums.

Visgi, žiūrint į ekrano paveikslėlius, sunku pasakyti, kad tai ne PS2 žaidimas. Nuotraukos neatrodo įspūdingos, tad kyla klausimas, ar galutinis ir iki mūsų rankų, o tiksliau, akių, atkeliavęs vaizdas neprivers nusivilti?



## DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY



Kompiuterinių žaidimų mėgėjai su nekantrumu laukia ne tik naujų žaidimų, tačiau ir jau egzistuojančių bei populiarių produktų papildymų. Taip atsitiko ir su „Dreamfall: The Longest Journey“, kuris yra vieno įspūdingiausių kvestų tęsinys.

Pirmiausiai į akis krenta sudvejintas kalbos procesas — visas kalbas ir tekstus galėsime sekti ir ekrano apačioje. Kalbant apie pačius veikėjus, reiktų paaiškinti, jog vienoje dalyje Zoe Castillo guli komoje, o vienintelis gyvas jos šeimos atstovas sėdi šalia ir laukia bet kokių nelaimės judesio. Veiksmas nuneša į Casablanca miestą, esantį Afrikoje. Įdomu ir tai, jog kūrėjai sumastė apsukti civilizacijų istoriją: Europą ir Ameriką užpuola „juodi“ laikai, tad vienintelis laimės kraštelis — minėtoji Afrika.

Tačiau žaidimas leidžia mums pasimėgauti ir pačios Zoe kelione. Jai į pagalbą atskuba pusiau – robotas, pusiau – gorila, kurią įgarsina garsus aktorius Jack Angel. Dauguma žaidime sutiktų veikėjų suteikia informacijos, kuri labai puikiai įsilies į bendrą istorijos tėkmę. Kartais nuo karto reikės įminti kokią nors žaidimo užmintą mįslę arba įvykdy-

ti logines užduotis — tik tokiu būdu atrakinsi iki tol užrakintas duris arba pateksi į kitų lygių vidų. Kai kuriuose kambariuose bus paslėptų objektų, kurių neradus arba jų neapžiūrėjus, nebus galima tęsti kelionės. Tiesiog įprastas „adventure“ tipo žaidimas, kuris suteiks malonumą tiek mažiau patirties turinčiam, tiek profesionaliam kompiuterinių žaidimų mėgėjui.

Būtina akcentuoti tai, kad „Dreamfall“ dar niekada neatrodė toks stulbinantis. Sumaišytas žaidimo stilius bei kompleksinė istorija prideda garsiajam žaidimui papildomos energijos bei žavesio, tad lieka laukti iki jo pasirodymo dienos. Kūrėjai žada, jog jis pasirodys dar šį rudenį.





Pasiruoškite sugrįžti į laikus, kai paties baisiausio siaubo filmo pagrindiniame vaidmenyje atsiradavo koks nors sužvėrėjęs ryklys... Pamenate? Taigi pagrindinis šio žaidimo personažas — baltasis ryklys — labai panašus į tą patį ryklį iš 1975 metų filmo „Nasrai“.

Povandeninė aplinka įtikina, kad jūrų pasaulis nėra nuobodus. Valdymas paprastas — galima judėti vertikaliai ir horizontaliai. Dėl

to, jog mūsų valdymui pasiduoda baltasis ryklys, pasikeis ir žaidimo tikslas. E3 parodoje žmonėms buvo siūloma išbandyti tik keletą įvairiausių šio žaidimo misijų: vieni bandė nužudyti vandenyje plaukiojantį gelbėtoją, kiti — sutrukdyti Martinui Walkeriui išgelbėti tris jūrų liūtus. Plaukiant galima panaudoti daug žalos pridarančias įkandimo, uodegos pliekimo, slapto veiksmo ir ryklio žvilgsnio ata-

kas. Beveik visus aplink esančius gyvius galima užpulti. Norint atgauti jėgas, reikia suvalgyti keletą smulkesnių žuvų. Žinoma, jas reikės susimedžioti, nes netoliese nebus parduotuvės arba uosto, kuriam būtų galima jų įsigyti. :)

Demonstracinėje versijoje tenka gintis. Taip. Pasirodo, ir baltasis ryklys nėra visagalis. Mūsų „baltąjį“ personažą bandė užpulti kiti rykliai bei vandens paviršiuje ka-

teriais dreifuojantys žvejai. Uodegos pliekimo ataka gali perlaužti mažesnes valteles į dvi dalis, o įkandimai — nužudyti kitos rūšies ryklius, tad reikia tinkamai suderinti savo atakos strategiją ir pirmyn! Nors žaidimas nėra lengvas, tačiau ypatingo dėmesio reikalauja ir bosų kovos. Kaip tik vienoje iš tokių teks susikauti su „piktuoju“ bosu banginiu.

„Jaws Unleashed“ pasirodys rudenį.



„MotoGP“ neabejotinai pripažįstamas vienu puikiausių motociklų lenktynių žaidimų. Šis žaidimas suteikia jaudulio, o aukščiausio laipsnio režime patiriamas pakankamai didelis adrenalino antplūdis... Žaidėjai savo vairavimo įgūdžius gali išsiugdyti važinėdami gatvėmis. Aukščiausio laipsnio režimas leis išbandyti 16 naujų trasų ir motociklų, pinigų sistemą ir visišką motociklo pritaikymą individualiam vairuotojui. „MotoGP“ įtraukia ir 17 tikrų pasaulio trasų bei galimybę sužinoti savo priešininkų sugebėjimus.

Žaidimas turi licenciją naudoti žinomų motociklininkų pavardes, originalias 2004 metų „MotoGP“ trasas, o naujasis aukščiausio laipsnio režimas įtraukia netgi 16 papildomų trasų. Be to, motociklu galima lankyti ir tinkle, kur savo jėgas galima išbandyti su kitais žaidėjais. Beje, pastarųjų skaičius gali siekti 16, o patį procesą palaiko „Microsoft Live Service“. „MotoGP 3“ leidžia pasirinkti vieną iš šešių žaidimo režimų: greitas lenktynės, „Grand Prix“, aukščiausią lygį, laiko varžybas, treniruotes bei žaidimą tinkle. Didžiojoje dalyje šių režimų su tavimi



konkuruos dvidešimt kitų motociklininkų, tačiau aukščiausiojo lygio režimo varžybose į kovą su tavimi stoti drįs vos dešimt plieninių žirgų. Smagi naujiena yra ta, jog norintys žaisti kartu su savo draugais, tačiau neturintys Interneto jungties, turi galimybę pasinaudoti „MotoGP 3“ galimybe — žaisti keturiems žaidėjams (pasidalinant ekraną).

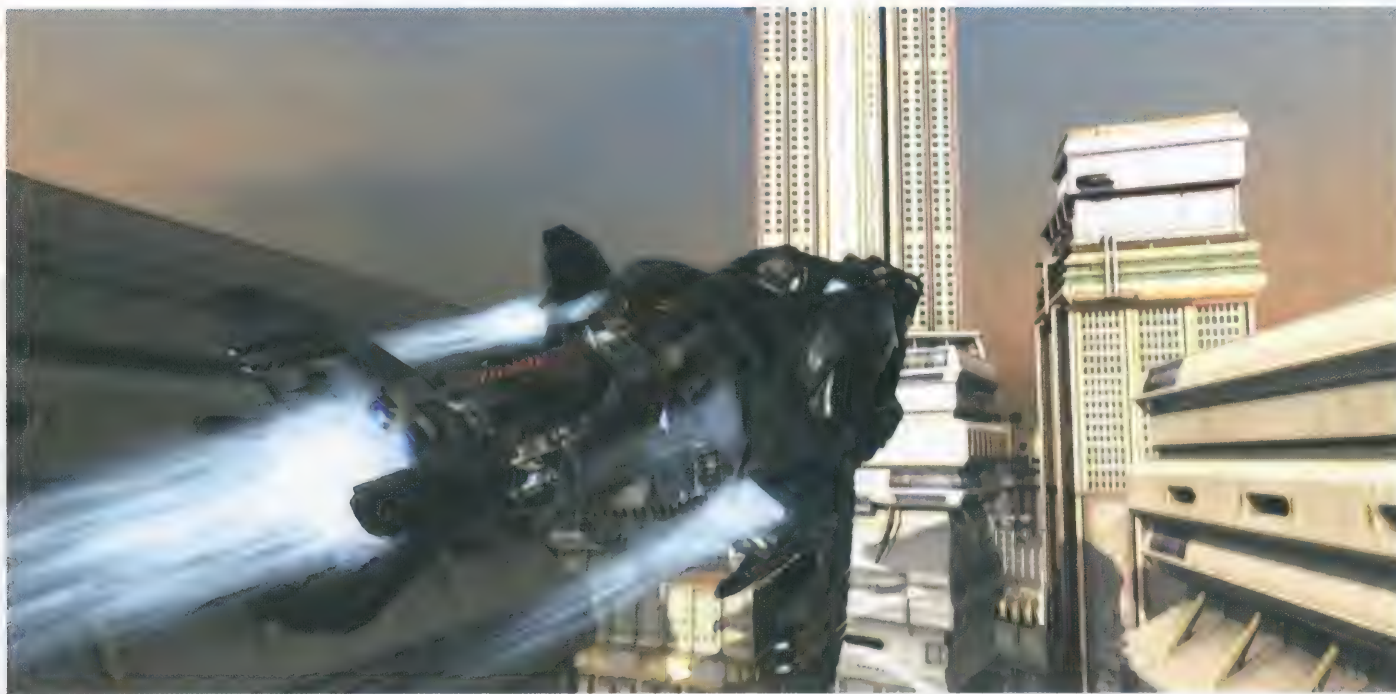
Aukščiausiojo lygio režime suteikiama galimybė įsigyti naują motociklą, patobulinti jį ir dalyvauti lenktynėse. Gerinant savo perso-

nažo įgūdžius, atsiranda galimybė gauti unikalius atributus ir atskleisti paslėptas trasas, motociklininkus, kodus bei dar daugiau motociklų ir jų priedų. Kalbant apie grafiką, būtina paminėti naujovišką apšvietimą bei pagerintus vizualinius efektus. Ir visa tai 60 kadrų per sekundę greičiu. Smagus ir žaidimo skleidžiamas garsas, — motociklo variklio garsas skamba labai realistiškai.

„MotoGP 3“ pasirodys jau rugsėjo mėnesį.



## X3: REUNION



Nuo klasika jau tapusio „Elite“ pasirodymo, dauguma kompiuterinių žaidimų entuziastų su nekantrumu laukė puikiai išbaigto kosmoso platybių simulatoriaus. Daugelį naujos kosmoso platybės nuvildavo, tačiau dabar viskas turėtų pasikeisti — „X3: Reunion“ turėtų įrodyti, jog bastytis po kosmoso platybes gali būti labai malonu.

Šis žaidimas labai ambicingas. Visų pirma, stebina paklausos ir pasiūlos modelio apsisirėškimas, tad jums tereiks sekti norimą gauti informaciją bei dirbuotis gėry-

bių transportavimo sektoriuje. Suktybė — jeigu susprogdinsi vieną iš žaidime esančių stočių, pakils kainos, nes jausis tam tikrų produktų trūkumas. Štai jums ir ekonomika! Arba tiesiog susprogdini visas stotis ir pastatai savąją, tokiu būdu užsitikrindamas monopolio privilegijas.

Taigi galimybė statyti savo stotis dar vis išlikusi. Ir būtina paminėti, jog stotys yra nežmoniškai didelės. Lyginti erdvėlaivį su tokia stotimi — tas pats, kas sugretinti skruzdėlę ir Yao Ming'ą.

Minėti stočių sprogdinimai negalimi su jūsų pirmuoju erdvėlaiviu, tad teks uždirbti pinigų ir įsigyti naujesnių ir galingesnių priemonių. Be to, galima prisijungti prie kitų flotilių arba sukurti savąją — kad ir kaip ten būtų, vienu metu jūsų kontrolei gali paklusti net iki 100 skirtingų laivų. Skirtingų komandų subūrimas (pavyzdžiui, logistikos ir atakos flotilių) leidžia vienu metu kariauti bei dalyvauti kosmoso ekonomikos procesuose ar pasiimti vieną iš laisvesnių erdvėlai-

vių ir skraidyti po dar neištirtas kosmoso platybes.

Grafikos variklius pakankamai efektyvus, tad viskas, pradedant šešėliais ir baigiant stotimis bei laivais, atrodo nepriekaištingai. Žaidėjų akis dar pamalonins ir papildomi šviesos efektai, tad lieka tikėtis, jog gamintojai iki šio žaidimo pasirodymo dienos pasistengs surasti ką nors, kas mus dar labiau nustebintų. Bet kuriuo atveju, X3 žada pasirodyti tik paskutiniame 2005 metų ketvirtyje, tad lieka laukti.

Realaus laiko strategijų mėgėjai tuoj pažengs daug toliau — medžių kirtimas, bazės statyba bei armijos kontrolė jau nebe strategijų pagrindas. Daugelis yra dėkingi paskutinio penkerių metų laikmečio kūrėjams, kurie resur-

sų vadybą nustūmė į antrąjį planą, į priekį iškėlė taktiką bei tikrąją strategiją. Kalbant paprasčiau, egzistuoja tokie strateginiai žaidimai, iš karto duodantys didžiules armijas, kurias dažniausiai dar papildomai paremia ir būriai

„iš šalies“. „Nival Interactive“ bei „CDV Software“ kaip tik ir ruošia vieną tokių „perliukų“, kuriame Antrojo pasaulinio karo tematika persipina su realaus laiko strategija. Kūrėjai patys sumodeliavo pagrindines kovas, tačiau papildomo malonumo galima ieškoti prie vakarų fronto arba net šiaurės Afrikoje.

Vienas svarbiausių šio žaidimo išskirtinumų — beveik tobulai autentiška istorijos linija. Tai reiškia, jog tavo generolams teks atlikti tokias pačias užduotis kaip ir realiems jų prototipams, apie kuriuos šiuo metu rašo daugelis istorijos vadovėlių. Šaunu ir tai, jog žaidimas bus dvigubai ilgesnis už savo pirmtaką — 86 skirtingos misijos, kurias galima žaisti vokiečių, amerikiečių, britų ir rusų pusėse. Labai svarbu įgauti patirties, o tai įmanoma tik žaidžiant misiją po misijos. Kiekvienam generolui paklūs viena iš 17 specifinių transporto priemo-

nių, o už gautą patirtį žaidimas jus apdovanos dar ir papildomomis premijomis.

Be to, „Blitzkrieg II“ ratus suks visiškai naujas 3D variklis, kurio stipriosios pusės pasirodys pačiame kovos įkarštyje. Visi žaidimo elementai — mašinos, žmonės, pastatai ir t.t. — atitiks aukščiausios 3D klasės standartą, tačiau smagiausia tai, jog visus juos galima sugriauti. Taigi, jeigu sumąstai savo komandą nusiųsti į priedangą šalia kokio nors pastato, gali tekti tuoj koreguoti pačią strategiją, nes priešininkų tankai pervažiuos visus jiems kliudančius medžius ir pastatus... Kol lauke liks tik tavo kariai, o tada jau — Bum!

„Blitzkrieg II“ išlaiko viską, ko jame buvo galima tikėtis, bei papildomai pridėda daugybę puikių papildymų. Daugiau priemonių, visiškai nauja grafika, neiškraipyta istorija bei papildoma enciklopedija — visa tai pasirodys kartu su „Blitzkrieg II“ šių metų rugsėjį.





# grand theft auto San Andreas™





# „GANGAI“ PRIEŠ SAVO VALIĄ

## ŽAIDIMO DOSJE

„Grand Theft Auto: San Andreas“

www.rockstargames.com/sanandreas

KURĖJAS: „Rockstar North“

LEIDĖJAS: „Rockstar Games“

DATA: 2005-06-10

ŽANRAS: veiksmo

## REIKALAVIMAI SISTEMAI

CPU: 1.4 GHz

RAM: 256 MB

Video: 64 MB

HDD: 3 GB

## NPC

Štai taip viena gražų rytą pasauly išvydo ilgai lauktas žaidimas. Aš puikiai supratau ir pateisinau save, kai kamavausi, laukdamas tokių žaidimų, kaip „Doom III“, „Half-Life 2“ ar „World of Warcraft“. Tačiau iš kur tas nekantrumas laukiant „GTA: San Andreas“, juk jis visas jau įveiktas prieš daug laiko... Tiesa, ant PS2...

Tai štai... Buvo labai neramu ir baisu, kas ištiks „juodėkį“ CJ sudėtingos transformacijos metu. Turiu gera naujieną, gerbiemieji! Neatsitiko nieko blogo, ir tai, leiskite pastebėti, jau yra gerai. Pasakysiu dar daugiau, tyliai ir į ausį (prieš skaitydami toliau, greitai pažadate niekam nesakyti):

Deramai pasiruošus, galima bandyti teigti, kad PC GTA:SA daugeliu parametru „daro“ PS2 versiją.



„Jei „mentas“ atkišą į skarmalus suvyniotą „dūrą“ ir „triochliną“ tau, kad šiuo ginklu tu ką tik „nulenkei“ ju „čiuvaką“, kuris buvo geras pareigūnas, manyk, kad tavo „subinė“ jau parduota. Anksčiau ar vėliau kiekvienas juodas „Gangsta“ turi įveikti šį etapą. „Juodėkis“ mūsųose yra „juodėkis“ ir „juodėkiu“ liks amžinai. Na, žinoma, jei esi profesorius ar vietinės mokyklos mokytojas, tu gali kovoti už savo teises ir pastatyti baltuosius ant keturių. Bet jei bent kartą tave „paėmė“ su „puška“ užantyje ar tiesiog parkelyje stumdant žole, tavo teisės užmiršamos visiems laikams. Minia — tiek juoda, tiek balta — mėgsta, kai po eilinio reido ant gatvės lieka gulėti „nigeris“, narkotikų prekeivis ir „farų“ žudikas. Ma-

no atveju, vamzdį man pakišo juodas „mentas“ — tai žemino. Tačiau būtent šis įvykis pavertė mane tuo, kuo tapau. Nešvarūs ir šlapi, „mentų“ pavesti darbai atvėrė man akis, kuo gyvena miestai, kas yra įsivaizduojamoji valdžia ir kas yra tikroji. Kas yra teisė ir teisingumas ir kas, galų gale, yra galia... Taigi, jei kada nors tau į kišenę igrūs patranka, kuri pykštelejo „menta“... Nesakyk, kad šaudei ne tu, tiesiog eikis taip, kaip bus liepta... Ir lauk...“

Carl Johnson

„Gangsta's Guide for Dummies“

Pirmas skyrius

„Santykiai su teisėsauga“

Ps. 12, antra pastraipa.

## KAIP JUODA TAPO BALTA IR... ATVIRKŠČIAI

GTA:SA — tai kompiuterinių žaidimų Inis ir Jianis (čia ne latvių vardai, o toks azijietiškas kultūrinis — religinis motyvas). Visas žaidimas, kuriuo jo aspektą bepaliestume, yra balansavimas tarp juodo ir balto, tarp gėrio ir blogio. Įdomiausia yra tai, kad tokios sąvokos, kaip gėris ir blogis, žaidime neegzistuoja, kadangi viskas, kas yra gerai, GTA yra blogai, ir atvirkščiai. Sakyčiau, kalbu gan sudėtingai, bet pažaidę patys pamatysite, kaip talentingai nu-



trinamos visos ribos tarp to, kas mūsų vaizduotėje yra gerai ir blogai. GTA:SA pasaulis — tai kažkas panašaus į kreivą veidrodį... Mažai to, kad jis atvirkščias, jis dar ir gaubtinai juokingas. Stovint ir spoksant į kreivą veidrodį, baisiausia yra tai, kad tu puikiai suvoki, kad panašumų tarp tavęs ir Mikės Pūkuotuko veidrodyje yra 0 (kai kuriais atvejais minimumas :-)), tačiau vis tiek tiki tuo, ką matai, ir juokiesi, kad ir kaip tai būtų kvaila... Iš savęs.

Em... Ach taip... Tai štai, GTA:SA veikia panašiu principu. Žaidime

mes elgsimės panašiai, nelygu kokios asmenybės esame. Bus pralietas nekaltas kraujas, bus nubausti neteisieji, o ir teisingieji kartu su jais. Viskas bus daroma taip, kaip numatyta, nes mes tapsime „gangais“. „Gangais“ prieš savo valią.

Paseksiu jau, ko gero, daug kartų girdėta pasakaite. Gal ir galima būtų jos išvengti, bet kad jau pasitaikė proga... Pagrindinis žaidimo veikėjas Karlas Džonsonas (tai yra Tu) grįžta iš tremties į savo gimtąjį rajoną. Už praeities darbelius turėjęs palikti miestą, Karlas grįžta ne iš





ilgesio. Neaiškiomis aplinkybėmis žūsta jo motina, ir jis grįžta atiduoti deramos pagarbos, tačiau, kaip ir realiaame pasaulyje, žaidime yra veikėjai, kurie iš svetimos bėdos tiesiog pasipelną. Ši karta tai korumpuoti šunsnukiai, rajono policininkai. Pareigūnai Tenpenis ir Maklaskis, „prikerpa“ Sidžey uodega, pakišdami jam ginklą, kuriuo ką tik buvo nušautas policininkas. Žinant Karlo praeiti, tampa aišku, kad teisme niekas jo pasakojimu netikės, ir apskritai pasiseks, jei Karlas pasieks teismą, o nebus nukautas „sulaikymo metu“. Jaunuoelis greitai supranta situaciją, ir laikinas grįžimas aplankyti motinos užsitęsia. Prasideda kova už būvį, kuri perauga į karą dėl valdžios. Ką šiame reikale veiksi tu? Ogi nieko ypatingo. Tiesiog simuliuosi „gango“ gyvenimą. Iki pačių mažiausių smulkmenų...



„Tikras „gansas“ turi atrodyti prašmatniai. Paminėk idiotiškus filmus apie „nigerius“, geriančius kokteilį pietų „centrale“, „nusipūtes“, „juodėkis“ su vamzdžiu rankoj gal ir paliks ispūdį „Hot Dogu“ kepejui, bet tikrai nepatrauks gatvinių dėmesio. O būtent gatviniai ir yra ta juoda darbo masė, kuri lies kraują už tavo „babkes“. Tikras „gansas“ turi būti solidus. Reikalinga kūno masė ir (tikinamas snukis, kad visiems būtų aišku, kad tu pavojingas ir be patrankos. Reikalingos geros „šmotkės“ iš „Zip“ ar „Victim“, o ne skudurai iš „Binco“. „Pričesonas“ turi būti paskutinės mados (žr. muzikinius video klipus). Taip pat reikalus gelbėja „Ray Bahn“ ant akių ir „Rolex“ ant rankos. Auksas ant kaklo — privalumas. Ir dar... Nesvarbu, kad aplinkiniai „čiuvakai“ dievina „Cluckin Bell“ — valgyk salotas, nes gebėjimas greitai bėgti, pravers

kiekvienam „gangui“. Ir tai ne bailumo požymis. Tiesiog skolininkus reikia vaikyti... Ir spardyti...“

Carl Johnson  
„Gangsta's Guide for Dummies“  
Pirmas skyrius  
„Gangsta rūpinasi savimi — mitas ar tikrovė?“  
Psl. 24, penkta pastraipa.

### SIMSAI ŽIŪRI Į KREIVĄ VEIDRODĮ

GTA SA — tai savotiškas simsų Inis (arba Janis). Žodžiu, priešingybė, kurioje glūdi truputis to paties. Ši karta mūsų valdomas personažas dar labiau gali priartėti prie mūsų, ko nedarė nei Tomis Versetis, nei tylenis iš GTA III. Karlu Džonsonu reikia rūpintis kaip koku simsu. Žaisdamas turėsi jį vesti pavalgyti, „kabinti“ mergas, eiti sportuoti, kirptis ir rengtis. Visi šie aspektai dailiai įpinti į misijas, o vėliau palikti likimo valiai, tad galutinis rezultatas priklausys tik nuo žaidėjo.

Turiu pastebėti, kad tai yra puiki savybė, nes kiekvienas personažas yra daug mielesnis, kai tu jį susikuri pats. Aišku, smagu išjauti į mokslininką — komandos ir, sutinkant pažistamus, sakyti, jog esi Gordonas Frymanas, tačiau Karlas Džonsonas isijaus į tave, o taip yra kur kas smagiau.



„Kai reikia šlamantių, (o jų reikia visada) nesibodėk jokios veiklos. Tikras „gansas“ nestabdys ir, jei reikia „babkių“ naujam „Glock'ui“, pavairuos ir taksa. O koks skirtumas: vairavimas — malonumas, kuras — buvusio savininko, „babkės“ — į kišene, o ir naudinga „ožučių“ kelionėse gali sutikti. Be to, gerėja orientacija mieste, kas svarbu besivaiškiant skolingus žašinus...“

Carl Johnson  
„Gangsta's Guide for Dummies“

Antras skyrius  
„Gangsta duobėj sėdi lygiai 2 minutes“

Psl. 69, pirmą pastraipą.

### VEIKLOS KRYPTYS

Naujos kartos GTA žaidimai garsėja papildomu

misijų rinkiniais. GTA SA šioje sferoje pralenkia abi prieš tai buusias dalis kartu sudėjus. Čia kapeikas galima daryti iš visko — pradedant tradiciškomis taksi, policijos, gaisrinės ar greitosios pagalbos misijomis, baigiant gatvės lenktynėmis, rajonų karais, investicijomis ar elementariausiomis loterijomis.

Taip pat vietiniame bare gali žaisti pulą, galynėtis su „meksikonais“ „Low Rider“ varžybose, lošti kazino ir t.t.

Niekur nedingo ir piniginės premijos už atliktus pavojingus triukus, tik dabar galimybių dar daugiau. Visų pirma dėl ženkliai padid







dėjusio žaidimo ploto, antra dėl atsiradusių papildomų transporto priemonių. Pasipildė ir motociklų arsenalas, atsirado dviračiai bei specialiai jiems pastatytos rampos ar kalnų trasos.

Aišku, vėlesniuose žaidimo etapuose bus mokami pinigai ir už misijas, ypač „užsakomojo“ pobūdžio.



„Respect, Man. Būtent taip turi sveikinti tave žmonės, jei tu esi „Gangas“. Pagarba. Vė kas verčia juoda pasaulį sukti. „Gangas“ privalo gerbti... Na, „ganga“ privalo gerbti visi. Ir kai aš sakau visi, aš turiu omeny visus. Jei nebus pagarbos, nebus ir reikalų. Yra pasauly vis tik „verchu“, kurie mano, kad galia yra įvartyta baimė. Nesa-monė. Tik ne mūsų mieste... baimė gali sulaukyti minia, bet nesulaikys vieno „apsipūtusio“ ir todėl išsigandusio „šestiorkės“, kuris ims ir paleis kulka tau į tarpuakį. Daug bosų taip ir baigė. Visų pirma — pagarba. Jei tave gerbs, hm... Tada gali ir pagasdinti“.

Carl Johnson  
„Gangsta's Guide for Dummies“  
Pirmas skyrius  
„Santykiai su šeštais (ir kitais vi-sokiais)“  
Psl. 28, trečia pastraipa

## RESPECT ++

Būtent toks apdovanojimas laukia žaidėjo už pirmą atliktą misiją rinkini (kuris, tiesą pasakius, yra didesnis, nei norėtusi). Grįžęs namo, Karlas kaunasi dėl įtakos ir pagarbos. Tai šiek tiek pristabdo žaidimą, mat dėl pinigų trūkumo žmogus negali nei apsirengti, nei apsipirkti, nei įsigyti įrangos. Tai netgi gali atbaidyti nuo GTA: SA, mat pirmosios žaidimo zo-

nos yra getai — nešvarūs ir nykūs, sudarantys klaidinga įspūdį, kad GTA: SA grafika nepatobulėjo. Tiesą pasakius, toks startas mane šiek tiek pribloškė, tačiau užbėgdamas įvykiams už akių, pranešu, kad pasikankinti verta, ir netrukus prieš jūsų akis atsivers puikūs GTA: SA gamtovaizdžiai ir tikrai stulbinančios misijos.

„Respect“ lygis pats savaime ypač aktualus žaidimo pradžioje, mat būtent jis atrakina naujas siužetines misijas bei apibrėžia žmonių, kuriems galite vadovauti, kiek. „Respect“ lygis pakeliamas, vykdant rajonines misijas, tačiau šiek tiek jį kils-telti galima ir naikinant kitų grupuo-čių karius ar tiesiog keliant sumaiš-tį mieste. Vis tik pradžioje teks būti pasiuntinuku, o vėliau pagarba galė-si užsitarnauti ir aktyviai spūsčioda-mas AK-47 gaiduka.



„Vieną dieną būtinai atsiras „ožys“, kuris žinos per daug ir tave pakiš. Gali imtis visų saugumo priemonių, bet toks „ožys“ ar „stukačiokas“ vis tiek atsiras. Tai neatsiejama „Gan-go“ gyvenimo dalis. Žodžiu, taip at-sitiks, tik šiaip „Gangus“ „duria“ kar-tą metuose, o kietus „Gangus“ — kartą gyvenime. Kietas „Gangas“ moka talentingai atkeršyti, ir kalbos apie tą kerštą neslopsta šimta me-tų, maždaug tiek jų užtenka, kad ra-miai pabaigtum savo dienas. Bet prieš keršijant būtina vėl atsistoti ant kojų, nes kai kažkas „duria“ „Gan-ga“, „gangas“ netenka visko... Be-lieka trauktis į kaimą, gąsdinti kai-miečių... Ir laukt...“.

Carl Johnson  
„Gangsta's Guide for Dummies“

Tryliktas skyrius „Kritiniai gyveni-mo etapai“

Psl. 216, antra pastraipa.

## LAISVĖ

GTA: SA, galima sakyti, prasideda ne nuo to momento, kai Karlas at-vyksta namo, o tada, kai keletas šunsnukių jį išduoda. Būtent tada Karlas supranta, kad savam rajone jis išgyvens lygiai tiek laiko, kiek jo reikia, kad kulka ištaškytu jo sme-genis. Taigi jis ir Tu bėgsite iš mies-to.

San Andreas, kaip žinia, yra la-biau valstija nei miestas. Šioje vals-tijoje yra viskas, kas ir turėtų būti: trys stamboki miestai, keletas ma-žų miestelių, šiek tiek padrikos pra-monės, kelios fermos, upės, eže-rai, kalnas, miškas ir nacionalinis parkas. Taip pat yra dykuma, kanjo-nai, marios, užtvankos, milžiniškos autostrados ir... Na, manau, tu ma-ne supratai...

Grafiškai bet kuri kita žaidimo da-lis, jei tik tai ne startinė lokacija Los Santos, atrodo prašmatniai. Nežiū-rint į tai, kad visas žaidimas „susuk-tas“ iš pažiūros ant to paties varik-liuko, gali jis daug daugiau. Antra vertus, didesnis lokacijų pasirinki-mas igalino kūrėjus įtikinamai per-teikti oro sąlygas. Sakykim, tas pats nešvarusis Los Santos yra nuola-tos kamuojamas tvankaus karščio. Žaisdamas taip ir jauti, kaip sunku Karlui kvėpuoti. Nuo nešvaraus pa-senusio asfalto kyla garai, o žiūrint į toli, kelias raibuliuoja, sakyčiau, netgi permelyg realistiškai. Nykios Los San-tos spalvos ir skurdi augalija tik pa-stiprina kamuojančio karščio pojū-čius, o prasidėjus audrai, ir taip bai-sūs rajonai tampa tiesiog košma-riški. Tarp geto namų siaučia dulkių sūkūriai, nešiojantys šiukšles ir at-liekas... Net lietaus vanduo atrodo nešvarus. Visai kitaip blogi orai at-rodo San Fiero. San Fiero — leng-





vai pramonei ir komercijai skirtas plotas, tad jame daugiau aukštų pastatų ir tvarkingų gatvių. Audros metu ši miestelį tiesiog perdengia lietaus siena, kuri pasakiškai dera su begale šio miesto šviesu. Tačiau didžiausia San Fiero pažiba — rūkas, sumodeliuotas taip įtaigiai, kad nejučia imi važiuoti itin lėtai.

Las Venturas — priešingybė viskam. Gaivus kurortinis miestelis, kuriame karštis atrodo malonus, ir žaisdamas, sakytum, jauti į nugarą dvelkiantį vėjelį (ypač jei žaidžiant už nugaros stovi ventiliatorius). Šis miestas kimšte prikimštas kazino ir viešbučių, tad gražiausiai atrodo naktį, lyja čia nestipriai ir retai, o gaila... Juk kurortiniame mieste apstu prašmatnių sportinių automobilių, ir smagiausia juos vairuoti tik ką po lietaus.

Užmiesčiai taip pat pribloškia savo didybe. Niekad nesitikėjau, kad žaidžiant GTA galima taip smagiai draskytis žvyrkeliais ar ištis tankiais miškais. Beje, užmiesčiuose padidėja greitis, kadangi keliaujame arba tuščiais kaimo keliais arba plačiais „autobanais“, tad bent jau man susidarė įspūdis, kad ženkliai padidėja ir „draw distance“ rodiklis. Tai yra maloni staigmena, kadangi užmiestyje detalių ne ką nemažiau nei mieste. Dar keli malonūs grafiniai aspektai yra daug turtingesnė ir ištikimesnė laiko kaita, tiesiog pasakiškai atrodantys automobiliai ir specialūs efektai tarp kurių yra ir „motion blur“.

O smagiausia yra tai, kad žaidžiant galingu kompiuteriu, žaidimas sugrąžina laiku ir tiksliai atkartoti labai ilgus atstumus, beveik nepasitaiko „duobių“, kurių buvo apstu GTA: VC ir GTA: III PC versijose.

Be abejonės, šokiruoją ir krovimo langu išnykimas, o juk mes kalbame apie žaidimą tris, o gal net ir daugiau kartų (kažkas juokavo, kad 12) didesni už GTA: VC. Tik dabar mes galime pajusti, kas yra tikra veiksmų laisvė. Sakai, galėjome ir anksčiau?



Neeee... Tai, ką mes laikėme veiksmų laisve (savarankiškas misijų pasirinkimas, laisvas klajojimas po miestą, galimybės nuskriausti bet ką ir t.t.), dabar atrodo tiesiog natūralus dalykas. Dabar aš jau supratau, kad tikra laisvė — tai 15 minučių lėkti užmiesčiu apžergus gargaliuojanti „Freeway“, laisvė — tai nardyti tarp kanjonų, pilotuojant vienvietį sportinį lėktuvą, laisvė — tai ką tik nuvarytu reaktyviu lėktuvu pakilti į 2 kilometrų aukštį ir paskui, iš jo išlipus, kelias minutes mėgautis laisvu kritimu, o p a m a č i u s

miesto šviesas, išskleisti parašius ir nusileisti tiesiai ant savo namo slenksčio. Štai kas yra laisvė, gerbiamieji... Ir GTA: SA tau tai garantuoja!



„Gangas ir muzika... heh amžina tema, bent jau mūsų kvartale. Na taip, visi mano, kad jei esi „juodėdis“, turi klausyti... „hopa“. Žodžiu, aš savo gyvenimą su muzika susiejau kitaip. Niekam neįdomu, ko „gangas“ klausosi savo „chatoj“, bet prie žmonių turi groti kažka, ką tu pažįsti, arba dar geriau tą, ką iškelei į žvaigždes. Mano atveju — tai „gaidžiukas“ DJ Loc — visiškai „mudyla“, bet... Labai norėję būti „gangsta“ „Rap“ korifejumi. Reikalas susitvarkė labai paprastai: „užlenkiau“ porą konkurentų, „nukaliau“ gera „pliažinę“ aparatūrą ir vieno rimto reperio rimų knygą. Tiesa pasakius, DJ Lock taip ir liko „gaidžiuku“, bet jo „muzona“ gerbė liaudis. Jam iškylus, liaudis gerbė ir mane, nes visi žinojo, kas stovi už mažojo OJ. Nauda? Kvartalas mane dievina. Kodėl? Todėl, kad kiekvieno „negro“ svajonė — turėti kaimyną, kuris darytų „muzoną“ ir būtų „po masiniu“ „respektu“. Savo rajonui aš tokį daviau. Todėl aš — Dievas...“

Carl Johnson  
„Gangsta's Guide for Dummies“  
Aštuntas skyrius „Kodėl „gangsta“ padeda kitiems?“

Psl. 154, pirma pastraipa.

## GROK, SUSIMILDAMAS, GROK

Viena iš priežasčių, kodėl dievinu GTA seriją, yra radijas. Viena stipriausių žaidimo dalių, kuri ne tik kuria puikią nuotaiką, bet ir prailgina žaidimo buvimo kietajame diske trukmę. Nagi... Kaip puiku ką tik „nukaltu“ pikapu nulėkti į pajūrį ir, leidžiantis saulei, atsilošti kėsele bei mėgauti K-Jah West. Arba spyriu į dantis „ikalbėjus“ vietinį baikerį, laikinai pasiskolinti jo „Freeway“ ir prisiminti senus gerus laikus, važinėjant po kanjonus ir klausantis K-DST.

GTA: SA radijas, kad ir kaip būtų keista, pasiūlo daug platesnį ir įvairesnį muzikos pasirinkimą, nei visos Lietuvos radijo stotys kartu sudėjus. Ka gi, jei nepatikejai trumpai, supažindinsiu su repertuaru:

Playback (klasikinis Hip-Hop'as) — „Public Enemy“, „Gang Starr“, „Masta Ace“ ir kt.

K Rose (country) — Jerry Reed, „Statler Brothers“, Eddie Rabbit ir kt.  
Bounce FM (Funk) — „Zapp“, „Fatback“, „Maze“ ir kt.

K DST (klasikinis rokas) — „Kiss“, Joe Cocker, David Bowie ir kt.

Radio Los Santos (modernus Hip-Hop) — 2Pac, „Cypress Hill“, Ice Cube, Dr. Dre ir kt.

Radio X (alternatyvinė muzika) — „Depeche Mode“, „Danzig“ (ou Mother!), „Soundgarden“, Ozzy Osbourne ir kt.

CSR (Soul) — „Soul II Soul“, Bobby Brown, Guy ir kt.

Master Sounds (Groove :)) — James Brown, The JB's, Lyn Collins ir kt.

K Jah West (Dub/reggae) — „Blood Sisters“, „Black Uhuru“, „Pliers“ ir kt.

SFUR (House) — „The Todd Terry Project“, Maurice, „Fallout“ ir kt.

WCTR (Pezalai) — Radijas tiesiog kalba... Tu klausai...





TRS FM (Ha?) — Tavo Radijo Stotis FM. Taip, taip, žaidime numatyta galimybė susikurti savo MP3 bylas ir susikurti nuosavą radiją. Tiesa, San Andreas pasilieka teisę transliuoti reklamą jūsų radijo laidų metu.

Kiti žaidimo garsai taip pat verti pagyrų. Specialieji efektai (sproginimai, šūvių garsai ir t.t.) igavo daugiau erdviškumo, be to, jie skiriasi priklausomai nuo atstumo, todėl skamba šiek tiek realiau. Automobilių variklių darbas taip pat kiek „patinintas“, vairuojant kai kuriuos jų, išjungiamas net ir radijas :-).

Tiek pats Karlas, tiek praeiviai turi daug didesnę kalbos dovaną nei anksčiau veikėjai, atsirado galimybė užmegzti mini dialogus su visai atsitiktiniais praeiviais. Na, tie dialogai susideda iš dviejų frazių, bet paklausti verta. Žaidimo igarsinimas išties profesionalus, puikiai padirbėta su intonacijomis, emocijomis ir dialektais. Sakytum, žavinga.

O ir nekeista, kad žeriu čia liaupses... Pabandykite spėti, kas igarsino pareigūną Ten Penny.



„Jei nori būti „gangas“, privalai žinoti, kad negali prisirišti prie nieko. Negali prisirišti prie pinigų, „chatos“,



„ratų“ ar „mažulės“. Vienintelė išimtis yra šeima, tačiau manosios nebeliko anksčiau, nei aš supratau gyvenimo esmę. Žodžiu, prierašumas žudo „gangus“, kaip „torčiokus“ heroinas, nes vieną dieną kažko netekęs, tiesiog „nušoksi“ nuo proto. Tikri „gangai“ nuo proto „nešokinėja“, jie tiesiog „pasiderina“ nauja vamzdį ir eina siekti naujų materialiu vertybių. Tačiau čia yra vienas bet...

Nebūsi tikras „Gangas“, kol apie tave nesklandys legendos, tad pilkai rajono masei turi demonstruoti savo prierašumą prašmatnumui. „Ganga“ turi lydėti jo daiktai, kad liaudis turėtų peno „bazarui“. Tipo „O matei naują C J ' a u s P C J - 600? Vakar jis vietais juo pralėkė per negyvų Balas galvas“. Tikra „Ganga“ turi lydėti ir palyginimas „tipo“ „CJ dvi berre-

tos“ arba „CJ granata subinė“. Tokie triukai pakelia statusą ir „respekta“, o ką tai reiškia „Gangui“, manau, aiškint nereikia. Todėl prie „šmutkių“ neprisirišam, bet esant progai darom „pakazuchą“. Ir kuo jos daugiau, to geriau...“

Carl Johnson  
„Gangsta's Guide for Dummies“  
Ketvirtas skyrius „Gangsta ir šmotkės“  
Psl. 88, trečia pastraipa.

### DAR ŠIS TAS...

Visumoje GTA: SA yra lyg ir tas pats senas geras GTA tik smarkiai padidintas. Tačiau atsirado ir dar keletas dalykelių, kuriuos užtenka paminėti keliais sakiniiais. Personazo vystymas dabar labiau panašus į paprastą RPG sistemą. Maistas ir sportas atsakingas už kūno lavinimą, tuo tarpu, šaudydamas ar vairuodamas, Karlas igauna patirties ir daro mažiau klaidų. Vairavimo igūdžiai bendri visiems automobiliams, tačiau yra dviračių transporto priemonių ir lėktuvų pilotavimo igūdžiai, kurie lavinami atskirai. Ginklai lavinami pagal tipus „pistol“, SMG, „Assault rifle“ ir t.t. Kuo ilgiau vieną ginklo tipą naudos, tuo taikliau šaudys CJ. Pasiekęs „Hitman“ lygį, Karlas tampa to ginklo ekspertu, ir... nesustabdoma žudymo mašina.

Atsirado ir daugiau nekilnojamo turto. Dalis jų tiesiog atstojama išsisaugojimo taškus, dalis atrakina misijas arba iškart pradeda nešti pelną. Beje, pinigus galima išleisti ir kitaip, pavyzdžiui, „tūninant“ savo automobilį. Vien tik ši naujiena jau yra oho Ho!

Beje, GTA: SA daug daugiau interaktyvių vietovių, kurias galima aplankyti. Prie jau buvusių „Fast Food“ tinklų ir striptizo klubų prisijungę parduotuvės, loterijų centrai, kazino, lošimo automatų salonai, restoranai, naktiniai klubai, „Pub'ai“, pakelės užėjus ir t.t. Visur galima užėiti ir pasiautėti. Švaistantis pistoletu ar dalyvaujant mini žaidimuose („pool'as“, šokiai ir t.t.).

Beje, miestai žaidime išties milžiniški, tad daugeli vietų rasti bus išties painu, tačiau žaidime, kaip visada, yra labai patogus žemėlapis, su nuolat atsinaujinančiomis nuorodomis. Na, o isigiję originalų žaidimą, pliečiai kartu su juo dėžutėje ras milžinišką San Andreas planą ir pasakiško grožio spalvotą knygą „Grand Theft Auto: San Andreas. City Guides. Los Santos • San Fierro • Las Venturas“. **PC**

### PCK VERTINIMAS

**PIRMAS ISPŪDIS** 9,5

Labai vertina ne pirmą žaidimo (spūdį, kurį susiderina su senais, o PC versijos įkavimą ir dūmąs mėžutę. Pasakai

**GRAFIKA** 9,6

Daug priedainiai nei anksčiau GTA. Daug mažiau serija lydiučių klaidų.

**VALDYMAS** 9,6

Labai patogu (kur kartais nystikimas laisvai mankštiguose). Daug mažiau stebėjimo klaidų, tačiau vis dar nesigalioja.

**GARSAI** 9,9

Kiekvienam pagal skonį ir poreikius. Ad už „Radio X“.

**SIUŽETAS** 9,2

Kad plinai suprast, kas vyksta, būtina įjungti utras. Pasirodo atro amerikiečiai turi bent 20 anglų kalbos dialektų, o kur dar meksikiečiai, indjantai ir kt. Šiame istorijai tikrai svarbi, turi sąsają su kitais serijos žaidimais.

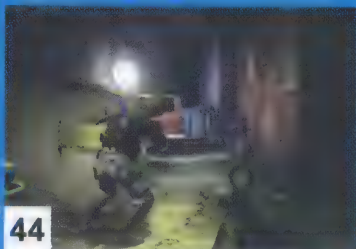
Ką gi. Žaidimo transformacija galime laikyti vykusia. Šios vasaros ir visų metų „Action“ žanro perlikimas ir, ko gero, kompleksas. Him... Karoju ta žinoje... Tiesiog užraškite ad id skaitmenį įrašus Los Santos, ir sužinosit, ką „Rockstar“ galvoja apie „True Crime“ :-).

### GALUTINIS

**9.8**



# REVIEW CLUB



44

SWAT 4



46

COLD FEAR

## ŽAIDIMŲ MĖNUO

Paliekame „gangus“ šaudytis bei pjautis tarpusavyje ir žiūrime, kokius dar žaidimus spėjome surankioti ši mėnesi. Vėlgi jų nėra daug, mat didžioji liūto dalis teko, be abejo, temai, tačiau keletas idomių darbų yra. Pirmiausia tai — kariniai-taktiniai žaidimai, kurie tiesiog dievinami JAV (užtat jų tiek daug ir prikepta). Turime net du darbus: vieną visiškai naują karinių pajėgų taktinę šaudyklę, o kita — jau ir pas mus populiarios specialiuju policijos pajėgų serijos tęsinį.

Kitas duetas — įtempti trileriai. Kūrėjai tikrai norėtų, kad šiuos jų darbus pavadintume siaubo žaidimais. Ypač to siekė šaltų bangų skalaujamo laivo kūrėjai — ne veltui juk jie prikišo zombių ir juos saugančių karių, tačiau, kaip minėjau, gavosi tik gana įtemptas trileris. Beje, visai nedaug truko, kad antrasis darbas nepatektų į žurnalo puslapius, nes tik pamačius ir pradėjus žaisti, lengvai galima „nurašyti“ kaip neaiškia žaidimo Psi-Ops parodija, mėginančia paeksperimentuoti psichinėmis žmogaus galiomis, tačiau žaidimas tikrai vertas dėmesio.

Na o klasikoje keliaujame toli į praeitį ir pasakojame apie patį pirmą realaus laiko strategijos žaidimą. Po kovų kopose strategijų pasaulis tapo visai kitoks.

Po trijų metų pertraukos pagaliau galima vėl drąsiai žengti į kovos lauką.



50

SECOND SIGHT







# SVARBIAUSIAS GINKLAS — ŽMOGAUS VALIA

## ŽAIDIMO DĖSĖ

„Close Combat: First To Fight“

[www.firsttofight.com](http://www.firsttofight.com)

KURĖJAS: „Destineer“

LEIDĖJAS: „Gathering“

DATA: 2005-04-29

ŽANRAS: taktinis FPS

## REIKALAVIMAI SISTEMAI

CPU: 1,3 GHz (rek. 2,0 GHz)

RAM: 256 MB (rek. 512 MB)

Video: 32 MB (rek. 64 MB)

HDD: 2,8 GB

## NUOMONĖ

Žaidimui pergalingai pavyksta atkurti tikrovišką taktinę šaudyklę, tačiau nesijaudinkite, žaidimas nėra per daug tikroviškas. Tai šiek tiek trikdo, mat žaidimas yra sukurtas pagal tikrą karių treniruočių programą, tačiau kalbant kaip apie video žaidimą, mane tai džiugina. Aš noriu smagiai pažaisiti ir būtent tai First to Fight suteikia: adrenalino kupiną intensyvių veiksmų.

Matt Litten,  
„Bonus Stage“

**PRIEŠ KURĮ** laiką aprašiau „Full Spectrum Warrior“ — taktinę šaudyklę, kuri buvo sukurta pagal JAV armijos vadovybės užsakymą ir naudojama šios šalies kariuomenėje apmokymo tikslais. Dabar turime kitą, analogišką produktą — „Close Combat: First To Fight“, kuri ruošiant, dalyvavo daugiau nei keturiasdešimt tikrų Jūrų Pėstininkų korpuso karių. Tarp jų buvo ir eiliniai, ir pulkininkai, taip pat kovotojai, neseniai „su šviežiais“ išpūdziais grįžę iš Irako bei Afganistano.

## RAW

2006 metais Beirute tvyro labai nestabili padėtis. Ir nors premjeras visomis išgalėmis stengiasi palaikyti tvarką, bent patenkinamą ekonomiką, šen bei ten išnyrančios teroristų grupuotės smarkiai trikdo vietinių gyventojų ramybę. Vidinių jėgų nepakanka, ir valdžios vyras paprašo pagalbos NATO bei JAV. Teroristai, nujausdami, kad reikalai krypta ne jų naudai, suaktyvėja. Būtent tokiu sudėtingu momentu į šalį įvedamos NATO bei JAV ginkluotosios pajėgos. Kaitintis po kaitria saule nėra kada — situacija neleidžia atsipalaiduoti. Jūs — jūrų pajėgų kapralas, patikimas karys, kuriam teks atlikti užduo-

tis neramiose vietose. Veikti turėsite ne vienas, didvyrių — vienišų laikai baigėsi. Petys į petį su jumis prieš teroristų kulkas stos dar trys to paties dalinio kariai.

## SUSIŠAUDYMO PROCESAS REALIZUOTAS NEBLOGAI, PRIEŠAI GANA GUDRŪS

Karinėms užduotims vieno žaidėjo režimu skirtos viso labo šešios misijos, padalintos į smulkesnes dalis, tačiau visas žaidimas

pakankamai trumpas (Ypatingai, jei greit įvaldysite taktiką arba turite igimtą taktiko talentą). Kooperavimo režimas gali pasirodyti kur kas patrauklesnis...

Standartinės užduotys: išvalyti vietovę, išlaisvinti įkaitus, sunaikinti teroristų grupuotės lyderius. Žinoma, nereikia, kad viena užduotis bus kaip du vandens lašai panaši į kitą — kiekviena misija privers paprakaituoti. Savo pavaldiniams galite įsakinėti, ir jie paklus, bet tai nebus aklas paklusnumas, nepaisant to, kad tai — armija, kur „įsakymai neaptarinėjami, o vykdomi“. Jei liepsite jiems pridengti ugnimi, kariai pirmiausia apšaudys priešų pozicijas, o paskui ugnimi atsilieps į bet koki priešų šūvį.



Labai svarbu saugoti savo žmones — niekam nereikalingas vadas, per kiekvieną užduotį prarandantis pusę komandos. O jei kuri karį pasiūsime pirmyn, patys saugiai tūnodami už užtvaros ir ugnimi jį pridengdami, gali būti, kad greit jūsų komandos narių kiekis sumažės. Dažnai išskirtines pavojingesnes misijas geriau prie-

vadinsim — žmogaus valia ar kovinė dvasia — taip nepagadinsim. Kartais gausios priešų pajėgos galima priversti bėgti vienetams apėjus jas iš šonų. Ir išties, kaip priešas gali žinoti, kad jūsų tik keli? O gal visas pulkas? Išvis susišaudymo procesas realizuotas neblogai, priešai gana gudrūs, išskyrus kelis momen-

## BŪRELIUI JŪS GALITE NURODYTI BĖGTI Į KONKREČIĄ POZICIJĄ, GINTI NURODYTA KRYPTĮ ARBA PRIDENGTI JUS

skyje brautis pačiam (juk tam ir žaidžiame, ar ne?). Būreliui jūs galite nurodyti bėgti į konkrečią poziciją, ginti nurodyta kryptį ar-

tus. Gerai išlaikytas žaidimo sudėtingumas: pradžioje, kol prisite, misijos pasirodys gana lengvos, viduryje jos pasiekia nor-



ba pridengti jus. Aišku, neapsieinama be tradicinės patalpų užėmimo taktikos „frag & secure“ — kai pirmiausia į patalpą įsivedžiama granata, o tik po to ten pat suguža visa jūsų komanda. Tokiu atveju derėtų neužmiršti, kad atvėrus duris granatos metimui, nesunkiai krūtine galite „susišesti“ seriją iš automato. Susidūrus su priešų šarvuotąja karine technika, jos granatomis nereiks užmėtyti, geriau nukreipti taikiklį į ją ir iššaukti pagalbinę ugnį, kitaip — apiberti bombomis. Analogiškai padėti gali tankai, snaiperiai, granatsvaidžiai ir t.t.

Ginklai ir taktika imami iš realių elitinių dalinių, kurie per 96 valandas pajėgūs sudalyvauti bet kuriame pasaulio taške. Garsioji RTFA sistema (Ready-Team-Fire-Assist) nurodo, kaip turi būti ginkluoti kareiviai, kaip judėti įveikiant laiptus, sankryžas ir t.t. Viskas tam pačiam tikslui — maksimaliai pridengti ginklo brolius.

„Svarbiausias ginklas — žmogaus valia“, — sako žaidimo gamintojai ir skiria psichologinei dėdamajai papildomo dėmesio. Kaip

## Close Combat serija

Žaidimas „Close Combat: First to Fight“ yra vienintelis nukrypęs nuo ilgametės serijos. „Close Combat“ — tai strateginių karinių žaidimų serija, prasidėjusi dar 1996-ais metais ir nusitęsianti į ateitį. Pats pirmasis „Close Combat“ žaidimas pasakojo apie amerikiečių išsilaipinimą ir pirmąsias misijas Antrame pasauliniame kare ir veikė „turn based“ sistema. Po metų pasirodžiusi antroji serija „A Bridge Too Far“ toliau tęsia Antrojo pasaulinio tematiką ir atkuria operacijos Marketgarden įvykius. Trečioji serija keliauja į Rusiją. Pavadinimas „The Russian Front“ aiškiai nurodo apie ką sukasi veiksmai. Toliau sekė „Battle of the Bulge“, kuriame priešiškos pusės kovojo viename iš svarbiausių Antrojo pasaulinio karo mūšių. Paskutinė „Close Combat“ serija pasirodė 2000-aisiais. „Invasion Normandy“ jau buvo realaus laiko strategija, kurios mechanika lengviau leido vadovauti Antrojo pasaulinio mūšiams. Na o po ilgokos pertraukos, šiais metais žada pasirodyti jau trimatė „Close Combat“ serijos strategija „Red Phoenix“.



malų sudėtinguma, o į galą išvis tampa jūsų įgūdžių, taiklumo bei reakcijos patikrinimu. Naudinga, kai saviškiai nukreipia priešų dė-

mesį, tada daug lengviau atsirasti nepastebėtam ir susidoroti su nekenčiamais teroristais. Be to, kompiuteriniai sąjungininkai šau-





do gana taikliai, tuo palengvinda-  
mi jūsų užduotį. Nebūtina visus  
kareivius laikyti kaip avis vienoje  
vietoje. Galite vienam įsakyti pri-  
dengti, kitam saugoti visai kita  
kryptį ir t.t.

## IŠVALYTI VIETOVĘ, IŠLAISVINTI IKAITUS, SUNAIKINTI TERORISTŲ GRUPUOTĖS LYDERIUS

Kompiuterinis protas kartais su-  
žiba ir teigiamai, ir neigiamai. Jū-  
su pavaldinys gali išgelbėti jums  
gyvybę, nušaudamas jūsų nepa-  
stebėtą priešą, tačiau taip pat  
sėkmingai gali leisti apšaudomas  
priešų. Visų žinoma problema, kai  
saviškiai užstoja praėjimą „Close  
Combat: First To Fight“, kartais  
išsprendžiama tiesiog stebinančiai  
lengvai — galima pereiti kiaurai  
žmones! Matyt, tiesa, kad genia-  
lumas slypi paprastume. Nesa-  
kau, kad tokie dalykai nutinka nuo-  
lat, tačiau pasitaiko.

Panašiai ir kompiuterio mode-  
liuotas arabiškas teroristo pro-  
tas. Vienoje situacijoje priešas,  
slypintis tamsioje, vos užfiksuoja  
šūvį, nedelsdamas į jį atsako, la-  
bai sėkmingai gali naudotis prie-  
danga, pasitraukti, kai tai jam nau-  
dinga, tačiau kitoje — atkakliai vo-  
rele eina į tą patį tašką, nepaisy-  
damas, kad jo karius, kaip viščių-  
kus rudeni, kulkomis „skaičiuoja“  
šauniojo ketvertuko narys.

Žaidimo meniu yra mygtukas  
„įrašyti“, tačiau nereikia juo per-  
nelyg džiaugtis, vis dėlto įrašai

įvyksta tik kontroliniuose taškuo-  
se, kurie nelabai toli vienas nuo  
kito. Žinoma, kuo toliau nueisite,  
tuo ilgesni tie tarpai pasirodys.  
Komandas būriui duosite, pa-  
spaudę dešinį pelės mygtuką. Tak-

tinės šaudyklės žanras įneša pa-  
taisais valdymui: naudojant sprin-  
tą, šaudyti negalima, gulint ne-  
įmanoma žvilgčioti iš už kampo.  
Yra net šaudymo režimai: vieni-  
tinis, serijomis. Maksimalų pleš-  
kinimą leidžia tik atimtas iš prie-  
šo rusiškas AK-74.



Grafika atrodo gana neblogai,  
tačiau tokio interaktyvumo, kaip  
matėme „Doom 3“ ar „Half-Life 2“,  
nebus. Detalūs ginklai, geri efek-  
tai (seniai matytas salto po šūvio  
granatsvaizdžiu po kojomis). Kar-  
tais galime išvysti keistokus še-  
šėlius ant sienų, kai, tuo tarpu,  
lygioje vietoje jie visiškai norma-  
lūs. Aplinka pasižymi detalumu:  
pilna visokių smulkmenų, net mu-  
sės žyzia.

Musės žyzia — tai gerai, nes  
šiai garsas, kaip jau įprasta, nu-  
sileidžia kitoms žaidimo dalims.  
Dialogai nėra isimenantys, bet  
garso atlikimo kokybė gera, mu-  
zikinės temos parinktos pagal vie-  
tovės specifiką.

Valdymo aspektu „Close Com-  
bat: First To Fight“ yra papras-  
tesnis nei „Full Spectrum War-  
rior“, kas svarbu, jei žaidėjai (ne-  
pamirškime, kas užsakė ir kam  
skirtas žaidimas) ne itin suma-  
nūs. Žaidimas, adresuotas kariš-  
kiams, ir naudojamas jų tobulini-  
mui, negali būti labai prastas, ta-  
čiau armijos vadovybei vis dėlto  
patarčiau rinktis „Full Spectrum  
Warrior“ :). **PC**



### PCK VERTINIMAS

#### PIRMAS ĮSPŪDIS 8,2

Graža, teroristai, „telsingos“ relikvijos

#### GRAFIKA 7,6

Džiugių suakmenavimas

#### GARSAS 7,0

Daugiau juokio, valdymas :)

#### VALDYMAS 7,0

Perkandamas nesunkiai

#### IDOMUMAS 7,3

Kartais geriau savstičius nežino kuo toliau

#### GALUTINIS

# 7.4

Jau įprasta schema vaiklantis  
gali atpažinti vidutinio.



# SPECIALŪS GINKLAI IR TAKTIKOS



ŽAIDIMO DOSJE	
„SWAT 4“	
www.swat4.com	
KURĖJAS:	„Irrational Games“
LEIDĖJAS:	„VU Games“
DATA:	2005-04-08
ŽANRAS:	taktinis FPS

REIKALAVIMAI SISTEMAI	
CPU:	1,2 GHz
RAM:	256 MB
Video:	32 MB
HDD:	2 GB

NUOMONĖ	
<p>Džiaugiuosi, kad „Sierra“ teisingai išpildė „taktinės šaudyklės“ žanrą su SWAT 4. Tikroviškas žaidimas pateikia puikios dramos ir veiksmo. Tai, ką darote, itakoja rezultatus. Ar naudosite mirtiną, ar ne mirtiną jėgą, ar išdėstysite žmones teisingose vietose tinkamu laiku. Tikroviškumo lygis ištis puikus ir šiam žanrui suteikia nepakartojamo žavumo.</p>	
<p>Sean Gibson, „Gaming Illustrated“</p>	

**BŪTENT** taip šifruojasi raidės žaidimo pavadinime. Pasirodžius trečiajai taktinės šaudyklės daliai dar 1999 metų pabaigoje, mes su dideliu nekantrumu blaškėmės ir ieškojome, kur išgyti šį žaidimą. Ir viskas, ko tikėjomės, viskas, ko laukėm, ten buvo. „SWAT 3“ pasirodė ypač gerai: nestandartinis „gameplay'us“, nuoseklumo ir darbštumo reikalaujančios misijos, gera grafika, galų gale, pats žaidėjo vaidmuo, lyg Holivudo filmuose aukštino šį žaidimą mūsų širdyse. Ir tai pastebėjo daugelis, na, beveik visi, Internete jis taip pat buvo įvertintas tikrai neblogai. Tačiau, laikui bėgant, žaidimai atsibo ta, „išsisemia“, nusidėvi ir taip atsiranda noras, slaptas fantazavimas apie šedevro tęsinį, kuris, kaip ir jo pirmtakas, paveldėtų visas gerąsias jo savybes, išmestų blogąsias ir, žinoma, pagimdytų dar ką nors naują, neregėtą ir nematytą, kas mus tiesiog priverstų išimylėti... Ar „SWAT 4“ atitinka tokio tęsinio vaidmenį? Ar ištis jis toks šaunus, kaip norėtume?

## DIESELL

Visų pirma, žaidėjai, kurie jau turėjo rankose praeitą, trečiąją „SWAT 4“ dalį, pastebės, jog pagrindinė žaidimo idėja nėra velnio niekuo nepasikeitė. Ar tai gerai? Atsakau — žinoma. O ką čia keisti? Mes juk kiekiausi Amerikos policininkai, veikiantys susidarius tik ypatingom situacijom, tokiom kaip įkaitų išlaisvinimas (čia jų bus visur), pavojingai ginklų banditų neutralizavimas (taip pat bus visur :)) ir panašiai. Mes vis dar būsim būrio lyderiais, kurie duos įvairiausius įsakymus likusiems komandos nariams. Taip pat raportuosime bazei, kokia čia pas mus situacija, kiek suėmėm blogiukų, kiek





ikaitų radom ir t.t. Netgi panašų meniu būriui paruošti rasime. Taigi, tik įsijungę žaidimą, tikrai pajusime, kad jau čia kažkada buvome. Aišku, tai liečia tik tuos, kas yra ištikimi šio žaidimo gerbėjai ar bent jau buvo žaidę trečiąją dalį. O naujokam belieka viską papasakoti iš pradžių.

## VISŲ NUSIKALTĖLIŲ SUIMTI TIKRAI NEIŠEIS, O YPAČ VĖLESNĖSE MISIJOSE

Specialus iškvičimas. „Food Wall“ restoranas. Tikėtina, jog jo savininkas Lian Niu viduje turi šio-kią tokią, įstatymų griežtai draudžiamą ginklų gamyklėlę. Aišku, jis ginkluotas, jis pavojingas ir dar ne vienas, civilių taip pat yra. Taigi šturmuoti yra kviečiami ne kas kitas, bet mes — SWAT'ai. Užduotis nėra iš sunkiausių, patalpos nėra didelės, mums reikia tiesiog greitai ir ryžtingai „prašukuoti“ visas patalpas, numesti tam tikru laiku tam tikroje vietoje pora „Smoke“ ir „Flash“ granatų ir suimti reikiamus asmenis. Žinoma, ne visada jie leidžiasi taip lengvai suimami, tada reikia panaudoti dujų balionėlius, bet jei ir tai nepadės, na ką gi, — kraštutinumai turi būti neutralizuoti, „pavaišinant“ taikinių švinu. Aišku, sakytumėt, kam čia su jais žaisti? Mes tiesiog juos ištratinisim, ir viskas bus tvarkoj.

Deja, ne, kad pereitume misiją, turime surinkti tam tikrą kiekį taškų. Nušovę taikini, jų paprasčiausiai negausime — viskas labai paprasta. Visų nusikaltėlių suimti tikrai neišeis, o ypač vėlesnėse misijose. Tai, be abejo, atspindės mūsų surinktuose taškuose, kai baigsime misiją. Vieniem seksis geriau, kitiem — blogiau — pergyventi tikrai nereiks, nes tam yra skirtas sudėtingumo lygio pasirinkimas, kuris ir nurodys reikiama taškų kiekį.

Pagrindiniame žaidimo režime rasime 14 misijų, kurių nesies kokia nors bendra istorija, — mes tiesiog gauname įvairiausių iškvičimus ir juos įvykdome. Žinoma, kad nebūtų taip monotoniška, prieš kiekvieną užduotį gauname pilnus situacijos aprašymus, nusikaltėlių ir civilių/ikaitų sąrašus

## 14 MISIJŲ JAU NEBEATRODYS TAIP MAŽAI, KAIP KAD ANKSČIAU

ir t.t. Pradėsime, kaip visada, nuo treniruočių, kurios ištis yra pravarčios tiek naujokams, tiek jau susipažinusiems su „SWAT“ žaidimo ankstesnėmis serijomis. Išmoksime naudotis įvairiausiais ginklais, granatomis, valdyti savo likusius keturis komandos narius, kurie bus suskirstyti į dvi grupes — mėlynuosius ir raudonuosius. Tai mums, skirtingai nei trečiojoje dalyje, suteiks didesnę laisvę,



manipuliuojant savo komanda. Na, kad ir pavyzdžiui, kambarys ar patalpa, kurią turime patikrinti, turi du įėjimus. Jei veršimės per vienas duris, taikiniai gali lengvai pabėgti per kitas, kad to išvengtume mes galime tiesiog priešais antrąsias duris pastatyti kokia nors savo komandą pabėgėlių sutiktuvėm.

Gal jums ir pasirodė, kad 14 misijų nėra daug. Pradžioje gal ir manysite taip pat, bet vėliau, kai prasi-dės ištis „smagios“ misijos, kai gausite milžiniškus pastatus, kai bus neišku, kur kas yra, kur taikiniai jau nebebus ginkluoti eiliniiais pistoletais, o galingu kalibru automatais, ir kai atliekant vieną misiją reiks pavargti, na, ištis nemažai kartu, — tai 14 misijų jau nebeatrodys taip mažai, kaip kad anksčiau.

Kaip ir kiekviename žaidime, čia egzistuoja tam tikra ginklų įvairovė, tačiau jų nerasime LABAI daug. Ir nereikia, nes tai neatspindėtų realybės. Na, visgi, išskyrus eilinius „shotgun'us“ ir automatus, čia bus gan neįprastų ginklų. Tarkim, kad ir toks visai įdomus pavyzdys — dažasvaizdžio automatas, užtaisytas pipiriniais šaratais, taikinių nenužudys, bet tikrai sutrikdys :).

Pabaigoje aptarsime žaidimo apipavidalinimą. Grafika atrodo neblogai. Apšvietimo efektai, „bump'o“ tekstūros ir visos ganėtinai smulkios detalumas leidžia akiai mėgautis gražiu ir neįkyriu vaizdu. Garsas taip pat nieko įkyraus nesiūlo, dėl to prieš įsijungiant žaidimą nereiks paleidinėti „Winamp'o“ :). Muzikos nebus daug, nes ji paprasčiausiai nederą prie tokio stiliaus žaidimų.

Jei ir nesate šio serialo fanas ar nemėgstate taktinių šaudyklių, pabandyti vis tiek verta (bent jau demonstracinę versiją). O „kabluiui“ atsiradus, įtemptas ir intriguojantis žaidimo veiksmas tikrai bus garantuotas, jei ne pirmose žaidimo lygiuose, tai vėlesniuose. **PC**



## PCK VERTINIMAS

### PIRMAS ĮSPŪDIS 8,4

Seni prisiminimai atgydė, o vienas atrodo kur kas gražiau...

### GRAFIKA 8,5

Iš tikro tikėjusi blogesnis, bet kai pažiūrėjau, tikrai neatsakė.

### SIUŽETAS 7,2

„Alvin“ siužeto čia nėra, tačiau žinoma, mums gražiai papasakoti taikinių misiją, o tai mums ir suduodina.

### GARSAS 7,9

Tyle čia tyla, juk reikia susikaupti.

### VALDYMAS 7,8

Eilinio valdymo, reikia tik prisesti. Nors pradėjau buvo tikrai keista...

Kam patiko trečioji dalis, ginklų kvietimo, ad ashojodomi. O kas nežaidė, pradėjau pabandyti demonstracinę versiją.

### GALUTINIS

# 8.1





# GERIAUSIOS MELODIJOS

Top 20

- Yva-Paukštėlis**  
Yva-Berniukams  
2. Žagutis-Faina  
O-Zone-Dragnetas Din Tai  
3. Žagutis-Aus nės danguje  
Akon-Lorely  
Schnepp-Schnapp das kleine Krokodil  
Serious-Gummy Bummer  
Linas ir Simona-Albino laikas  
Coco Kid su amžijais-Snapas ir mėsos imtis  
Black Eye Peas-Lets Get It Started  
Bumer-Soundtrack  
Linas ir Simona su T. Beard-I love you  
Laura-Little by little  
BRIGADA-BUMER remix- TV  
Funky-Mne nenavilias dazd  
Global DJ's-The Sound Of San Francisco  
Rytis Cichnas-Lietus dūks  
M. Mikutavičius-Ar mylėsi tu mane?  
Titanic-TV

- Rock**  
Rammstein-Amerika  
Linkin Park-Numb  
Pink Floyd-High Hopes  
Marilyn Manson-Mobscene  
Rolling Stones-Satisfaction  
Linkin Park-Runaway  
Hien-The Funeral Of Hearts  
Metallica-St. Anger  
Linkin Park-Eat Your Heart Out  
The Rasmus-In My Life  
AC/DC-Thunderstruck  
Iron Maiden-Widest Dreams  
Nirvana-You Know You're Right  
Marilyn Manson-This Is The New Shit

- Pop**  
Araab-Boro Boro  
Ruslana-Lyubichko-Wild Dances  
ATB-Ecstasy  
Queen-We will rock you  
Britney Spears-Everytime  
Guthrie R. Sanantha Fox-Touch Me  
Haiduk-Dragnetas Din Tai  
Kibi Bili-Vol 1-Bang Bang  
O-Zone-Desire Time  
Prodigy-Firestarter  
Desaia-Pump It Up  
Despina Mode-Enjoy The Silence 04  
Scooter-Jigga Jigga  
O-Zone-Fiesta De La Noche  
Robbie Williams-Angels  
Boney M-Daddy Cool  
Robbie Williams-Sealed Up  
Britney Spears-Do something  
Kylie Minogue-I Believe In You  
Eric Prydz-Call Me In  
Destiny's Child-Soldier  
D-12-My Bando  
Omarion-PANTERA  
Switch-Golden Brown - TV  
Destiny's Child-Losea My Breath  
Scooter-Shake That  
Maroon 5-Hard To Breathe  
Bob Marley-Sunshine reggae  
Gwen Stefani-Rich Girl  
Jennifer Lopez-Step Into My World  
Police alarm

- Rock**  
Rammstein-Amerika  
Linkin Park-Numb  
Pink Floyd-High Hopes  
Marilyn Manson-Mobscene  
Rolling Stones-Satisfaction  
Linkin Park-Runaway  
Hien-The Funeral Of Hearts  
Metallica-St. Anger  
Linkin Park-Eat Your Heart Out  
The Rasmus-In My Life  
AC/DC-Thunderstruck  
Iron Maiden-Widest Dreams  
Nirvana-You Know You're Right  
Marilyn Manson-This Is The New Shit

## Našiosios melodijos

- Mokinukės-Zydntys sapnai  
Mango-In the shadows  
B'Avartje-Lievelėli nurodime  
50 Cent-Just A Little Bit  
Natalie Imbruglia-Shiver  
2 Pac-California Love  
Internal-From Paris to Berlin  
Shakira-La Tortura  
Schnapp-Ein Lama in Yokohama  
Internal-Kean On Disco  
Foxy Fighters-Best of my  
Backstreet Boys-Incomplete  
Helena Paparizou-My Number One  
Vanilla Ninja-Cool Vibe  
Tom Jones-Sadomani  
Wesley-Sandy Hills  
2. Žagutis-Begonia  
2. Žagutis su Gellona-Į naktį daužiu  
2. Žagutis-Itališka dainelė  
2. Žagutis-Lietuvai Jau Barana  
2. Žagutis-Pasaulis dūksiu kabask  
2. Žagutis-Savi kantai  
2. Žagutis-Zamiatu smukle

- Rusijos melodijos**  
Valerij Meladze-Sto shegov nazad  
Nu pogodi  
Muzij-Trei-Definy  
Laima Vaidule-Vernisaz  
Cheburashka-TV  
Lube-Davai ža  
Brennitijski muzikantai-Bjaki-Bjaki  
Lube-Ne valsi durska amerik  
Leningrad-ww  
Iradki Pichalava-London-Parth  
Leningrad-Raspizdizi  
Ivanushki International-Tucy  
Serdutka-Horoso  
Tatu-Not Gonna Get Us  
Zukij-Jogurt  
Lube-Kombal  
Iradki-Kapi ohenia  
Zamira-Progula

## Kaip atsisiųsti POLIFONINĘ melodiją:

Rašyk žinutę: **PC SUPER DRAGOS2**  
Nusiųsk draugui: **PC SUPER DRAGOS2 370699XXXXX** Siųsk numeriu: **1352 WAP**  
Nokia: visoms naujoms telefonams. Samsung: D500, E700, E710, P400, P510, S300M, SGH-E330, E800, E910, X450, X460, T100, V200, V300, SGH-2107  
Siemens: A60, C50, C60, C62, C65, C66, C67, C68, C69, C70, C71, C72, C73, C74, C75, C76, C77, C78, C79, C80, C81, C82, C83, C84, C85, C86, C87, C88, C89, C90, C91, C92, C93, C94, C95, C96, C97, C98, C99, C100, C101, C102, C103, C104, C105, C106, C107, C108, C109, C110, C111, C112, C113, C114, C115, C116, C117, C118, C119, C120, C121, C122, C123, C124, C125, C126, C127, C128, C129, C130, C131, C132, C133, C134, C135, C136, C137, C138, C139, C140, C141, C142, C143, C144, C145, C146, C147, C148, C149, C150, C151, C152, C153, C154, C155, C156, C157, C158, C159, C160, C161, C162, C163, C164, C165, C166, C167, C168, C169, C170, C171, C172, C173, C174, C175, C176, C177, C178, C179, C180, C181, C182, C183, C184, C185, C186, C187, C188, C189, C190, C191, C192, C193, C194, C195, C196, C197, C198, C199, C200, C201, C202, C203, C204, C205, C206, C207, C208, C209, C210, C211, C212, C213, C214, C215, C216, C217, C218, C219, C220, C221, C222, C223, C224, C225, C226, C227, C228, C229, C230, C231, C232, C233, C234, C235, C236, C237, C238, C239, C240, C241, C242, C243, C244, C245, C246, C247, C248, C249, C250, C251, C252, C253, C254, C255, C256, C257, C258, C259, C260, C261, C262, C263, C264, C265, C266, C267, C268, C269, C270, C271, C272, C273, C274, C275, C276, C277, C278, C279, C280, C281, C282, C283, C284, C285, C286, C287, C288, C289, C290, C291, C292, C293, C294, C295, C296, C297, C298, C299, C300, C301, C302, C303, C304, C305, C306, C307, C308, C309, C310, C311, C312, C313, C314, C315, C316, C317, C318, C319, C320, C321, C322, C323, C324, C325, C326, C327, C328, C329, C330, C331, C332, C333, C334, C335, C336, C337, C338, C339, C340, C341, C342, C343, C344, C345, C346, C347, C348, C349, C350, C351, C352, C353, C354, C355, C356, C357, C358, C359, C360, C361, C362, C363, C364, C365, C366, C367, C368, C369, C370, C371, C372, C373, C374, C375, C376, C377, C378, C379, C380, C381, C382, C383, C384, C385, C386, C387, C388, C389, C390, C391, C392, C393, C394, C395, C396, C397, C398, C399, C400, C401, C402, C403, C404, C405, C406, C407, C408, C409, C410, C411, C412, C413, C414, C415, C416, C417, C418, C419, C420, C421, C422, C423, C424, C425, C426, C427, C428, C429, C430, C431, C432, C433, C434, C435, C436, C437, C438, C439, C440, C441, C442, C443, C444, C445, C446, C447, C448, C449, C450, C451, C452, C453, C454, C455, C456, C457, C458, C459, C460, C461, C462, C463, C464, C465, C466, C467, C468, C469, C470, C471, C472, C473, C474, C475, C476, C477, C478, C479, C480, C481, C482, C483, C484, C485, C486, C487, C488, C489, C490, C491, C492, C493, C494, C495, C496, C497, C498, C499, C500, C501, C502, C503, C504, C505, C506, C507, C508, C509, C510, C511, C512, C513, C514, C515, C516, C517, C518, C519, C520, C521, C522, C523, C524, C525, C526, C527, C528, C529, C530, C531, C532, C533, C534, C535, C536, C537, C538, C539, C540, C541, C542, C543, C544, C545, C546, C547, C548, C549, C550, C551, C552, C553, C554, C555, C556, C557, C558, C559, C560, C561, C562, C563, C564, C565, C566, C567, C568, C569, C570, C571, C572, C573, C574, C575, C576, C577, C578, C579, C580, C581, C582, C583, C584, C585, C586, C587, C588, C589, C590, C591, C592, C593, C594, C595, C596, C597, C598, C599, C600, C601, C602, C603, C604, C605, C606, C607, C608, C609, C610, C611, C612, C613, C614, C615, C616, C617, C618, C619, C620, C621, C622, C623, C624, C625, C626, C627, C628, C629, C630, C631, C632, C633, C634, C635, C636, C637, C638, C639, C640, C641, C642, C643, C644, C645, C646, C647, C648, C649, C650, C651, C652, C653, C654, C655, C656, C657, C658, C659, C660, C661, C662, C663, C664, C665, C666, C667, C668, C669, C670, C671, C672, C673, C674, C675, C676, C677, C678, C679, C680, C681, C682, C683, C684, C685, C686, C687, C688, C689, C690, C691, C692, C693, C694, C695, C696, C697, C698, C699, C700, C701, C702, C703, C704, C705, C706, C707, C708, C709, C710, C711, C712, C713, C714, C715, C716, C717, C718, C719, C720, C721, C722, C723, C724, C725, C726, C727, C728, C729, C730, C731, C732, C733, C734, C735, C736, C737, C738, C739, C740, C741, C742, C743, C744, C745, C746, C747, C748, C749, C750, C751, C752, C753, C754, C755, C756, C757, C758, C759, C760, C761, C762, C763, C764, C765, C766, C767, C768, C769, C770, C771, C772, C773, C774, C775, C776, C777, C778, C779, C780, C781, C782, C783, C784, C785, C786, C787, C788, C789, C790, C791, C792, C793, C794, C795, C796, C797, C798, C799, C800, C801, C802, C803, C804, C805, C806, C807, C808, C809, C810, C811, C812, C813, C814, C815, C816, C817, C818, C819, C820, C821, C822, C823, C824, C825, C826, C827, C828, C829, C830, C831, C832, C833, C834, C835, C836, C837, C838, C839, C840, C841, C842, C843, C844, C845, C846, C847, C848, C849, C850, C851, C852, C853, C854, C855, C856, C857, C858, C859, C860, C861, C862, C863, C864, C865, C866, C867, C868, C869, C870, C871, C872, C873, C874, C875, C876, C877, C878, C879, C880, C881, C882, C883, C884, C885, C886, C887, C888, C889, C890, C891, C892, C893, C894, C895, C896, C897, C898, C899, C900, C901, C902, C903, C904, C905, C906, C907, C908, C909, C910, C911, C912, C913, C914, C915, C916, C917, C918, C919, C920, C921, C922, C923, C924, C925, C926, C927, C928, C929, C930, C931, C932, C933, C934, C935, C936, C937, C938, C939, C940, C941, C942, C943, C944, C945, C946, C947, C948, C949, C950, C951, C952, C953, C954, C955, C956, C957, C958, C959, C960, C961, C962, C963, C964, C965, C966, C967, C968, C969, C970, C971, C972, C973, C974, C975, C976, C977, C978, C979, C980, C981, C982, C983, C984, C985, C986, C987, C988, C989, C990, C991, C992, C993, C994, C995, C996, C997, C998, C999, C1000, C1001, C1002, C1003, C1004, C1005, C1006, C1007, C1008, C1009, C1010, C1011, C1012, C1013, C1014, C1015, C1016, C1017, C1018, C1019, C1020, C1021, C1022, C1023, C1024, C1025, C1026, C1027, C1028, C1029, C1030, C1031, C1032, C1033, C1034, C1035, C1036, C1037, C1038, C1039, C1040, C1041, C1042, C1043, C1044, C1045, C1046, C1047, C1048, C1049, C1050, C1051, C1052, C1053, C1054, C1055, C1056, C1057, C1058, C1059, C1060, C1061, C1062, C1063, C1064, C1065, C1066, C1067, C1068, C1069, C1070, C1071, C1072, C1073, C1074, C1075, C1076, C1077, C1078, C1079, C1080, C1081, C1082, C1083, C1084, C1085, C1086, C1087, C1088, C1089, C1090, C1091, C1092, C1093, C1094, C1095, C1096, C1097, C1098, C1099, C1100, C1101, C1102, C1103, C1104, C1105, C1106, C1107, C1108, C1109, C1110, C1111, C1112, C1113, C1114, C1115, C1116, C1117, C1118, C1119, C1120, C1121, C1122, C1123, C1124, C1125, C1126, C1127, C1128, C1129, C1130, C1131, C1132, C1133, C1134, C1135, C1136, C1137, C1138, C1139, C1140, C1141, C1142, C1143, C1144, C1145, C1146, C1147, C1148, C1149, C1150, C1151, C1152, C1153, C1154, C1155, C1156, C1157, C1158, C1159, C1160, C1161, C1162, C1163, C1164, C1165, C1166, C1167, C1168, C1169, C1170, C1171, C1172, C1173, C1174, C1175, C1176, C1177, C1178, C1179, C1180, C1181, C1182, C1183, C1184, C1185, C1186, C1187, C1188, C1189, C1190, C1191, C1192, C1193, C1194, C1195, C1196, C1197, C1198, C1199, C1200, C1201, C1202, C1203, C1204, C1205, C1206, C1207, C1208, C1209, C1210, C1211, C1212, C1213, C1214, C1215, C1216, C1217, C1218, C1219, C1220, C1221, C1222, C1223, C1224, C1225, C1226, C1227, C1228, C1229, C1230, C1231, C1232, C1233, C1234, C1235, C1236, C1237, C1238, C1239, C1240, C1241, C1242, C1243, C1244, C1245, C1246, C1247, C1248, C1249, C1250, C1251, C1252, C1253, C1254, C1255, C1256, C1257, C1258, C1259, C1260, C1261, C1262, C1263, C1264, C1265, C1266, C1267, C1268, C1269, C1270, C1271, C1272, C1273, C1274, C1275, C1276, C1277, C1278, C1279, C1280, C1281, C1282, C1283, C1284, C1285, C1286, C1287, C1288, C1289, C1290, C1291, C1292, C1293, C1294, C1295, C1296, C1297, C1298, C1299, C1300, C1301, C1302, C1303, C1304, C1305, C1306, C1307, C1308, C1309, C1310, C1311, C1312, C1313, C1314, C1315, C1316, C1317, C1318, C1319, C1320, C1321, C1322, C1323, C1324, C1325, C1326, C1327, C1328, C1329, C1330, C1331, C1332, C1333, C1334, C1335, C1336, C1337, C1338, C1339, C1340, C1341, C1342, C1343, C1344, C1345, C1346, C1347, C1348, C1349, C1350, C1351, C1352, C1353, C1354, C1355, C1356, C1357, C1358, C1359, C1360, C1361, C1362, C1363, C1364, C1365, C1366, C1367, C1368, C1369, C1370, C1371, C1372, C1373, C1374, C1375, C1376, C1377, C1378, C1379, C1380, C1381, C1382, C1383, C1384, C1385, C1386, C1387, C1388, C1389, C1390, C1391, C1392, C1393, C1394, C1395, C1396, C1397, C1398, C1399, C1400, C1401, C1402, C1403, C1404, C1405, C1406, C1407, C1408, C1409, C1410, C1411, C1412, C1413, C1414, C1415, C1416, C1417, C1418, C1419, C1420, C1421, C1422, C1423, C1424, C1425, C1426, C1427, C1428, C1429, C1430, C1431, C1432, C1433, C1434, C1435, C1436, C1437, C1438, C1439, C1440, C1441, C1442, C1443, C1444, C1445, C1446, C1447, C1448, C1449, C1450, C1451, C1452, C1453, C1454, C1455, C1456, C1457, C1458, C1459, C1460, C1461, C1462, C1463, C1464, C1465, C1466, C1467, C1468, C1469, C1470, C1471, C1472, C1473, C1474, C1475, C1476, C1477, C1478, C1479, C1480, C1481, C1482, C1483, C1484, C1485, C1486, C1487, C1488, C1489, C1490, C1491, C1492, C1493, C1494, C1495, C1496, C1497, C1498, C1499, C1500, C1501, C1502, C1503, C1504, C1505, C1506, C1507, C1508, C1509, C1510, C1511, C1512, C1513, C1514, C1515, C1516, C1517, C1518, C1519, C1520, C1521, C1522, C1523, C1524, C1525, C1526, C1527, C1528, C1529, C1530, C1531, C1532, C1533, C1534, C1535, C1536, C1537, C1538, C1539, C1540, C1541, C1542, C1543, C1544, C1545, C1546, C1547, C1548, C1549, C1550, C1551, C1552, C1553, C1554, C1555, C1556, C1557, C1558, C1559, C1560, C1561, C1562, C1563, C1564, C1565, C1566, C1567, C1568, C1569, C1570, C1571, C1572, C1573, C1574, C1575, C1576, C1577, C1578, C1579, C1580, C1581, C1582, C1583, C1584, C1585, C1586, C1587, C1588, C1589, C1590, C1591, C1592, C1593, C1594, C1595, C1596, C1597, C1598, C1599, C1600, C1601, C1602, C1603, C1604, C1605, C1606, C1607, C1608, C1609, C1610, C1611, C1612, C1613, C1614, C1615, C1616, C1617, C1618, C1619, C1620, C1621, C1622, C1623, C1624, C1625, C1626, C1627, C1628, C1629, C1630, C1631, C1632, C1633, C1634, C1635, C1636, C1637, C1638, C1639, C1640, C1641, C1642, C1643, C1644, C1645, C1646, C1647, C1648, C1649, C1650, C1651, C1652, C1653, C1654, C1655, C1656, C1657, C1658, C1659, C1660, C1661, C1662, C1663, C1664, C1665, C1666, C1667, C1668, C1669, C1670, C1671, C1672, C1673, C1674, C1675, C1676, C1677, C1678, C1679, C1680, C1681, C1682, C1683, C1684, C1685, C1686, C1687, C1688, C1689, C1690, C1691, C1692, C1693, C1694, C1695, C1696, C1697, C1698, C1699, C1700, C1701, C1702, C1703, C1704, C1705, C1706, C1707, C1708, C1709, C1710, C1711, C1712, C1713, C1714, C1715, C1716, C1717, C1718, C1719, C1720, C1721, C1722, C1723, C1724, C1725, C1726, C1727, C1728, C1729, C1730, C1731, C1732, C1733, C1734, C1735, C1736, C1737, C1738, C1739, C1740, C1741, C1742, C1743, C1744, C1745, C1746, C1747, C1748, C1749, C1750, C1751, C1752, C1753, C1754, C1755, C1756, C1757, C1758, C1759, C1760, C1761, C1762, C1763, C1764, C1765, C1766, C1767, C1768, C1769, C1770, C1771, C1772, C1773, C1774, C1775, C1776, C1777, C1778, C1779, C1780, C1781, C1782, C1783, C1784, C1785, C1786, C1787, C1788, C1789, C1790, C1791, C1792, C1793, C1794, C1795, C1796, C1797, C1798, C1799, C1800, C1801, C1802, C1803, C1804, C1805, C1806, C1807, C1808, C1809, C1810, C1811, C1812, C1813, C1814, C1815, C1816, C1817, C1818, C1819, C1820, C1821, C1822, C1823, C1824, C1825, C1826, C1827, C1828, C1829, C1830, C1831, C1832, C1833, C1834, C1835, C1836, C1837, C1838, C1839, C1840, C1841, C1842, C1843, C1844, C1845, C1846, C1847, C1848, C1849, C1850, C1851, C1852, C1853, C1854, C1855, C1856, C1857, C1858, C1859, C1860, C1861, C1862, C1863, C1864, C1865, C1866, C1867, C1868, C1869, C1870, C1871, C1872, C1873, C1874, C1875, C1876, C1877, C1878, C1879, C1880, C1881, C1882, C1883, C1884, C1885, C1886, C1887, C1888, C1889, C1890, C1891, C1892, C1893, C1894, C1895, C1896, C1897, C1898, C1899, C1900, C1901, C1902, C1903, C1904, C1905, C1906, C1907, C1908, C1909, C1910, C1911, C1912, C1913, C1914, C1915, C1916, C1917, C1918, C1919, C1920, C1921, C1922, C1923, C1924, C1925, C1926, C1927, C1928, C1929, C1930, C1931, C1932, C1933, C1934, C1935, C1936, C1937, C1938, C1939, C1940, C1941, C1942, C1943, C1944, C1945, C1946, C1947, C1948, C1949, C1950, C1951, C1952, C1953, C1954, C1955, C1956, C1957, C1958, C1959, C1960, C1961, C1962, C1963, C1964, C1965, C1966, C1967, C1968, C1969, C1970, C1971, C1972, C1973, C1974





# ŠLAPIAS SIAUBAS

**NESLĖPSIU,** jog „Cold Fear“ žaidimo pastaruoju metu labai laukiau. Tačiau laukimo valandos nebuvo tokios jaudinančios, kaip laukiant „World of Warcraft“ ar „Prince of Persia: Warrior Within“ — tai buvo labiau nerimastingas laikotarpis, kurio metu Interneto platybėse sklاندė įvairiausios abejonės: ar „Ubisoft“ išpildys savo pažadus paleisti į pasaulį tikrai išpūdingą ir ilgai išimenantį siaubo žaidimą?

## ŽAIDIMO DOSJE

„Cold Fear“

[www.coldfeargame.com](http://www.coldfeargame.com)

**KURĖJAS:** „Darkworks“

**LEIDĖJAS:** „Ubisoft“

**DATA:** 2005-04-29

**ŽANRAS:** siaubo/veiksma

## REIKALAVIMAI SISTEMAI

**CPU:** 1 GHz

**RAM:** 256 MB

**Video:** 64 MB

**HDD:** 2,2 GB

## NUOMONĖ

Žaidimas naudoja eilę komponentų ir netgi klišių iš kitų siaubo žaidimų bei filmų. Tai nėra didelė bėda, nes didžiąją dalį žaidimo (nekalbant apie keliavimą) žaisti smagu, be to jis sugeba pasiūlyti ir naujų idėjų šiam žanrui.

Jon Wilcox,  
„Total Video Games“

## INKVIZITOR

Sublyksėje „Ubisoft“ ir „Darkworks“ logotipai, nubloškė mane į purslais besidrąstančią jūrą. Nakties ir žaibų akivaizdoje draskomas milžiniškų bangų, dreifavo laivas. Neseniai į jį buvo pasiūstas specialiosios paskirties būrys, kuris prarado bet koki ryšį su išoriniu pasauliu ir paslaptį din-go. Laivas liko skęsti savo vieta, be kraščio vandenyno bangose ir laukė, kada galės su savimi nusinešti dar bent vieną gyvybę.

Sekdamas paskutinį pavojaus signalą, laivą randa pakrantės apsaugos patrulis Tomas Hansenas (Tom Hansen) su komanda. Tikriausiai, vaidindamas baisų didvyrį, Tomas išsilaipina laivo denyje pats vienas ir nutaria išsiaiškinti, kas, kaip ir kodėl čia atsitiko. Štai taip ir prasideda „Cold Fear“ trileris.

Pirmosiomis žaidimo minutėmis į akis krinta neginčijamas faktas — „Ubisoft“ ištis pasistengė grafiniu požiūriu. Žaidimo aplinka sukurta kruopščiai ir detalai, net sunku prikišti. Tiesa sakant, atotrūkis nuo video intarpo ir žaidimo buvo toks ma-

viens ar kitą pusę (visai kaip važiuoti mašina lyjant). Taip susidaro išpūdis, jog kažkas iš šalies, tarsi „Discovery chanel“ filmavimo grupė, filmuoja tavo žygį per pavojingus laivo tiltelius bei geležinius koridorius. Tačiau, tikriausiai, operatoriams pritrūko patirties ar kameros sugedo, kad kartais scenos matymo kampas pasidarydavo gyvybiškai nepatogus. Bet apie minusus vėliau, darbar dalinami pliusai.

Bene „riebiausias“ pliusas ir širdingos pagyros „Ubisoft“ už tai, jog netingėjo ir virtualioje erdvėje sukūrė tikras bangas. O, dievaži, jos tikrai tikros! Tereikia tik pamatyti, kaip bangos talžo laivą, pajusti, kaip grindys slysta iš po kojų, suprasti, jog akys jau žvairuoja nuo begalinio siūbavimo. Ir tai dar ne viskas! Vaikščiojant laivo tilteliais, reikia saugotis, kad pernelyg nepriartėtų prie borto krašto, mat tokie mini cunami gali labai ramiai praryti jūsų

**TEREIKIA TIK PAMATYTI, KAIP BANGOS TALŽO LAIVĄ, PAJUSTI, KAIP GRINDYS SLYSTA IŠ PO KOJŲ**

žas, jog net nepastebėjau, kada atėjo metas spaudyti WSDA klavišus:). Visgi, „Cold Fear“ grafika nepaprastai panaši į populiariosios „Silent Hill'o“ serijos meninę raišką, todėl negeras „tyliosios kalvos“ šešėlis lydi beveik visą žaidimą.

Verta paminėti keletą ištis puikių efektų, kurie žaidimui suteikė neblogą dozę originalumo: būnant lauke, ekrane apdrabsto lietaus lašai, kurie pagal vėjo šuorų kryptį slenka į



herojų arba pritrėkšti, nes jūra — žudikė, negailestingai ir nežmoniškai kiekiais „vemia“ savo turtus ant denio. Kiekvienas stipresnis salytis su banga kainuoja dalį gyvybės, kurią paprastai galima atstatyti, pasigydžius specialiomis vaistinėlėmis.

Jūros bangavimas stipriai veikia įvairiausių daiktų aktyvumą. Kitaip tariant, viskas kruta, juda. Klaidžiojant laivo deniais, reikia saugotis dėžių ar ant trosų besimaskatuojančių paketų, kurie gali netikėtai parbloškėti ir sužeisti. Vidinėse patalpose taip pat jaučiama nestabilumo būsena (juk tai savaime suprantama! Jūra — ne asfaltas). Kartais tikrai būdavau nustebintas žaidimo tikroviškumo. Pavyzdžiui, apsilankę laivo virtuvėje, pamatysite, kaip kiekvienas irankis, kiekvienas pakabintas puodas ar keptuvė blaškosi į visas šalis genami siubuojančio laivo. O laivonai neguli kaip kokie dekoratyviniai rasta — kiekvienas linguoja, pasiduoda bangų keliamai vibracijai.

## PROTINGAI SUORGANIZAVĘ PUOLIMĄ, GALITE KELIAIS ŠŪVIAIS PRARETINTI ARBA VISAI IŠNAIKINTI BANDA MONSTRŲ

Taip pat derėtų paminėti, jog tie, kas tikisi žaidime rasti beribi ginklų arsenalą, turėtų kiek apmąstyti savo svejones. Kadangi nepatekote į karo laivą ir nesate Rembo, nesitikėkite išvysti daugiau nei keletą ginklų. Jūsų dėmesys turi būti skiriamas į tai, kaip

padaryti kuo daugiau žalos priešininkui, neturint maksimalių puolimo priemonių. Tam jums turėtų pagelbėti degalų statinės ar elektros skydinės. Protingai suorganizavę puolimą, galite keliais šūviais praretinti arba visai išnaikinti banda monstrų.

Kaip ir kiekvienas ko nors vertas šiuo metu žaidimas, „Cold Fear“ mus pasitinka su ištis kokybiškais garso efektais. Viskas — nuo metalo cypimo iki įvairiausių monstrų kliedesių — sukuria nepaprastai realistinę erdvę. Tie, kas turi aparatūrą su žemų dažnių kolonėlėmis, tikrai pajus artėjančių bangų keliama griausma, dėl kurio atrodo, jog net slėgis kambaryje smarkiai pakinta ir užgula ausis.

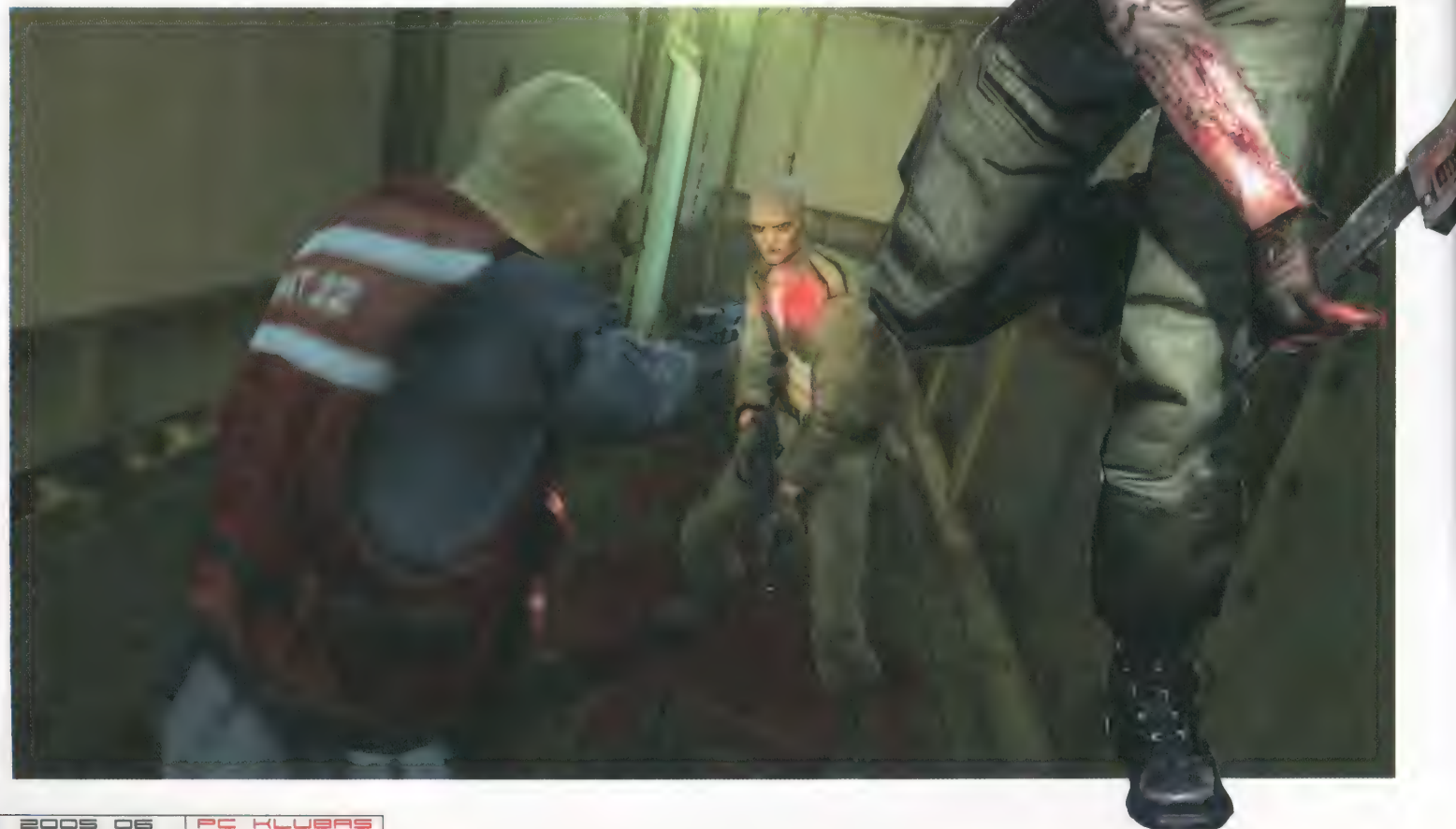
Su personažų igarsinimu padirbėta taip pat kruopščiai. Kaip vėliau sužinosite jūs ir jūsų valdomas Tomas Hansenas, nebūsite vienintelės sielos apleistame laive. Čia dar bus prastai nusiteikusių rusų, kurie nesileis į kalbas,



vo itaiga. Faktas, jog atsidūrėte svetimšaliu laive, bus iliustruojamas ne tik užrašais ant sienų ir durų, bet ir skambiais rusiškais dialogais. Sueuropėjusiems ir nesuprantantiems rusiškai žaidėjams patalkins subtitrai.

Svarbų vaidmenį žaidime atlieka muzika, tačiau jos įvairovės aš pasigedau. Ta pati, Holivudo veiksmo filmams būdinga melodija ilgainiui atsibosdavo ir nebesukeldavo jokio dramatinio, taip reikalingo siaubo žaidimui.

Vis dėlto būtų nuodėmė nepripažinti, jog „Cold Fear“ — tai emocionalus ir ypatingą atmosferą turintis žaidimas, tad muzi-







kinio takelio įvairovės stygius nėra toks reikšmingas. Čia didesnis dėmesys skiriamas netikėtam veiksmui. Paprasčiausiai negali žinoti, kas laukia už kito kampo, negali žinoti, kada ramiai tįsantis laivas stryktels lyg nuplyktas verdančiu šarmu, negali žinoti, kada lyg iš dangaus nukris monstriai, negali žinoti, kada kambaryje sprogs lemputė, ir tas netikėtu-

mas pašokdins tavo širdį, kaip nevalingų spazmų kamuojamą vištą po galvos nukirtimo operacijos, negali žinoti... Lieka tik jausmas, jog tamsiuose koridoriuose ir vandens gelmėse tave stebi bekūnės akys, kurios kaip blogas kvapas seka iš paskos ir tyčiojasi iš tavo pasimetimo, iš situacijos, kai nežinai kaip elgtis. Ir lieka tik kraupi viltis, kad svetimi pirštai ims



užduotis, beviltiškai laukdamas, kada galės „užseivinti“ savo triūsą, kad nebereiktų visko kartoti iš naujo.

Dar vieną akmenį mesiu į „Ubisoft“ daržą: žaidime suderinti pirmojo ir trečiojo asmens perspektyvas yra iš tiesų puiki mintis, tačiau... labai atsiprašau „Ubisoft“, bet kodėl reikėjo kameros poziciją kartais padaryti tokia nepatogiai, kad, taškant monstrus (jie taškosi išties smagiai), kulkos skirdavo ne į jų galvas, bet į sieną ar dar kur nors, kai tuo tarpu padarai sparčiai mažindavo gyvybės atsargas? Tiesa, rodos, slypi patys žinote kur — anapus.

šlykščiai glostyti tavo merdėjanti kūną, ir, prieš įžengdamas į mirties tunelį, dar spėsi išvysti iš tamsos išnyrančią figūrą, pasidabinusią beprotiška šypsena.

Štai tada reiktų susimąstyti: kiek kirčių „Ubisoft“ nusipelnė už tai, jog apkartino mums tas nuostabaus siaubo kupinas valandas? Jūs man pasakykit, kodėl reikėjo personaliniams kompiuteriams skirtoje žaidimo versijoje palikti konsolėms būdingą žaidimo išsaugojimo režimą? Jūs man pasakykite, KODĖL? Kodėl turėjau eiti tais pačiais keliais ir atlikinėti tuos pačius monotoniškus veiksmus, kai toliausiai nuėjus ir nesulaukęs, kada galėsiu lengviau atsidusti, išsisaugojęs visus vargus, mirdavau? Nepasakysit?! Gerai, tada aš tarsiu žodį. „Ubisoft“ turėjo tikslą. Kaip išpurtusi jūros pabaisa ji siekė savo čiuptuvais prisiurbti gyvybingus vartotojus. Ir, Dieve apsaugok, jai pavyko. Žaidėjas buvo priverstas sėdėti per amžius ir vykdyti įvairiausias

Tad kokia turėtų būti išvada? „Ubisoft“ sukūrė išties gerą ir perspektyvių idėjų turintį žaidimą, tačiau nematau, jog pribloškiančios reklamos pagrįstai demonstravo kažkokį nežemišką nuotyki. Turiu pripažinti, jog, baigęs žaidimą, nepatiriau nieko pribloškiančio, nebuvo kokio šoko ar netikėtumo, likau tik su galvoje kirbančia mintimi, jog „Ubisoft“ siekė šauti tiesiai į TOP'ą, tačiau, tikriausiai, per silpnai nuspaudė gaiduką. Tačiau aš nesakau, jog galutinis rezultatas mane nuvylė, paprasčiausiai tikėjauosi daugiau... **PC**

## PCK VERTINIMAS

### PIRMAS ISPŪDIS 5,8

Nepaprastai įdomi įvairi intro.

### GRAFIKA 8,0

Detali, ilgą ir su reikiamo atmosfera.

### VALDYMAS 8,0

Standartinis, tačiau pradžioje reiktų šiek tiek tokiu apmokymo.

### GARSAS 3,9

Daugybė garsų ir kartais užklausiant tylo. Brrr...

### SIUŽETAS 7,0

Holivude panašaus turinio filmų tikrai nemažai...

### GALUTINIS

8.2

Kaip jau minėjau, žaidėjai daugiausia. Tačiau žaidimas turi išties potencialą.





# PASS THE FUTURE...

## ŽAIDIMO DOSJE

„Second Sight“

[www.codemasters.co.uk/secondsight](http://www.codemasters.co.uk/secondsight)

KURĖJAS: „Free Radical Design“

LEIDĖJAS: „Codemasters“

DATA: 2005-04-02

ŽANRAS: veiksmo

## REIKALAVIMAI SISTEMAI

CPU: 1GHz

RAM: 256 MB

Video: 32 MB

HDD: 1 GB

## NUOMONĖ

Žaidimas unikalai sumaišo stealth, telekinezę ir šaudymą, o apipavidalinimas atliktas puikiai, netgi pagal „Free Radical“ standartus. Jeigu jie dar būtų sutvarkę bendrą žaidimo sudėtingumą ir skatinimus žaisti iš naujo... O kodėl nepagalvota apie daugelio žaidėjų proto kovas? Būtų labai į temą. Na, bet kaip bebūtų, žaidimas vis tiek varo iš proto.

Robert Workman,  
„GameDaily“

**TAMSIAI** raudoni policijos sirenų atšvaitai periodiškai keitėsi ant balto ir niūraus tinko. Aplinkui stipriai lijo, ir aš, nors žiauriai pasikeitęs po mirtinų eksperimentų, dar jaučiau, kaip skaidrūs ir dirginantys lašeliai sunkėsi pro mano flanelinius marškinius. Aplinkui buvo tamsu ir nyku, todėl niekas negalėjo manęs taip lengvai išžiūrėti, o kas pamatydavo, galėdavo savo kailiu patirti, ką reiškia keršto ir netekties jausmas, kuriuos vienintelius aš dabar prisiminiau..

## KYO

„Free Radical Design“ grupę pasaulyje žmonės atpažįsta kaip žaidimo „Time Splitters“ kūrėjus. Savo laiku, „Time Splitters“ gaudavo tikrai gerus įvertinimus garsiausiuose užsienio „saituose“, o kartu ir žurnaluose. Po jo sekė antra ir trečia dalys, kurios pakankamai populiarios net ir dabar. Nelaimei, nei viena serijos dalis taip ir neaplinkė PC, tačiau kūrėjai su skubo ištaisyti šią savo klaidą ir padovanojo mums „Second Sight“...

## KNYGA AR FILMAS?

Iškart užbėgdamas įvykiams už akių, pasakysiu, kad stipriausias žaidimo

taškas yra istorija bei jos išdėstymas. Vien šito „Second Sight“ pakaktų, norint „nusodinti“ daugelį kitų šio žanro atstovų... Kadangi, mano nuomone, tai geriausias žaidimo pliusas — nuo jo ir pradėsiu. Taigi, vos pradėjus žaisti, jūsų herojus pramerks akis vežamas į savo ligoninės palatą. Vaizdas stipriai liesis, o vos ne vos matomi daktarai švėpluos kažką apie šizofrenikus ir žudikus maniakus... Nesunkiai galima suprasti, kad ši šneka būtent apie pagrindinį mūsų herojų, tačiau neturėdamas jėgų, jis „atsijungia“... Po kelių akimirkų mes atsiduriame nušalioje palatoje, kurioje ant stalo guli prirakintas mūsų veikėjas. Jis, žinoma, greitai apsisuka ir išsilaisvi-

na, po ko pradeda kurti pabėgimo iš ligoninės planus. O visai netrukus paaiškėja, jog jis ne šiaip psichiškai nesveikas žudikas — maniakas, kaip kad pirma pamaniau aš, o buvęs ypatingai slapto būrio „Winterlce“ narys. Taip herojus atskirais žaidimo epizodais po truputį prisimena savo praeitį ir, kas kartą mintimis atsukdamas laiką šiais mėnesiais atgal, bando ją pakeisti. Pakeisti taip, kad viskas susiklostytų gerai ne tiek jam, kiek artimiems draugams. Ir čia žaidimas nejučia primena kiek seniau matytą filmą „Drugio Efektas“ (Butterfly Effect). O pagrindinis skirtumas yra tas, kad „Second Sight“ — eilinis PC platformai skirtas žai-



dimas, pagal kuri jau dabar laisvai galima parašyti knygą, ar net „sukurti“ filmą. Žaidimas to vertas...

## GERIAUSIAS ?

„Second Sight“ tikrai ne pirmasis žaidimas, kuriame nekukliai leidžiama naudotis psichinėmis galiomis (pvz. Telekinezė, nematomumas ir pan.). Pirmasis žaidimas, kuriame galėjome krėsti fiziškai neįmanomus dalykus, buvo „Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast“ bei po jo nemažiau sėkmingai pasirodęs „Jedi Academy“. Tačiau realiausias „Second Sight“ žaidimo konkurentas yra „Psi-Ops: the Mindgate conspiracy“ (kam teko galimybė sužaisti „Psi-Ops“, mane supras). Nors „Second Sight“ ir įspiria „Psi-Ops“ i klyna, kalbant apie siužetą, aptariant kitus aspektus, jis stipriai atsilieka. Todėl teoriškai galima abu žaidimus pavadinti apylygiais, nes abiejų pusių fanai neradami jokio kompromiso taip ir pradeduotų dienų dienas, besiaiškindami, kuris vis dėlto geresnis...

## „GEIMPLĖJAUS“ PERLIUKAI

Kaip jau buvo minėta aukščiau, reikšmingiausias „Second Sight“ skirtumas tarp kitų trečiojo asmens veiksmo žaidimų yra herojaus antgamtinės galios. Jos stipriai paivairina patį žaidimą ir labai praturtina monotonišką „šaudyk-gaudyk“ savoką. Iš viso jums bus leista naudotis penkiomis antgamtinėmis galiomis, tačiau keletą jų galėsite naudoti skirtingiems tikslams.

Pirmoji ir, ko gero, visiems geriausia žinoma galia yra telekinezė. Ja gausite vos pradėję žaidimą, o kiek



vėliau ji kiek patobulės. Telekinezė realiai galite naudoti, kad atidarytumėt užrakintas duris, sugadintumėt video kameras, nulenktumėt svirtis ar net svaitytumėt įvairius daiktus. Gerai viską suplanavę, galėsite net išgąsdinti sargybinius, pakėlę į orą susprogusi, elektros iškrovas leidžiantį monitorių. O dar geriau pasitreniravus, galėsite sargybinius net nužudyti, naudodami paprasčiausius daiktus. Vė-

liau, telekinezėi patobulėjus, galėsite kilnoti netgi pačius priešus, o tai, patikėkit, tikrai smagu. Pakėlę bet kuri iš jų, galėsite daužyti į sienas, kol jis nemirs, arba tiesiog sviesti į kokią nors prarają, iš kurios jis garantuotai nebegriš...

Kita galia — gydymas. Na, turbūt visi nesunkiai supratote, kad ji padės jums atstatyti sveikatos matuoklį, kuris gali išblėsti itin greitai,

jei būsite neatsargus kovose su priešais. Taip pat pagydyti galėsite ir savo draugus, kuriuos sutiksite kai kuriu misijų metu. Daugiau ties šia galia apsistoti neverta, nebent perspėsiu, kad naudoti ją teks labai dažnai, ypač, kol nepriprasite prie valdymo. Trečioji galia vadinasi gal kiek keistokai — „Psi-ataka“. Iš pradžių šios galios dėka galėsite sukurti galingą, permatomą energijos rutulį, kuris paleistas į bet koki priešininką jį kaip mat nužudys. Tačiau tai „nužudys“ ir labai daug jūsų energijos, kurią matuos specialus indikatorius, esantis po veikėjo gyvybėmis. Tačiau neverta pergyventi, vien rutuliais nesisvaidsim, mat kūrėjai įdiegė ir antroje šios galios funkcija, kurios dėka galėsite sukurti gana didelį magnetinį lauką, kuris akimirksniu nužudys ar bent jau sunkiai sužeis visus arti esančius priešus.

Ketvirtoji galia yra kiek neįprasta — „Charm“ (susikoncentravimas). Aktyvavus ją, priešai tiesiog nekreips į jus dėmesio. Tačiau būkit atidūs — tai nėra nematomumas. Jei naudodami „charm“ galia prabėgsite pro kameras ar skenerius, tučtuojau suveiks aliarmas. Tas pats nutiks, jei netyčia paliesite priešą — jis jus akimirksniu pamatys, todėl ši galia nėra labai naudinga, nebent norite bent trumpai neatsikreipti į save pašalinių dėmesį. Dar ši galia gali būti naudojama kaip komandavimas kitiems veikėjams arba jų nuraminimas.

Na, o paskutinė, bet tikrai ne blogiausia galia yra Projektija. Jos dėka galėsite atsiskirti nuo savo kūno ir visiškai nepastebimas praeiti pro lazerius ar duris ir peržiūrėti visas







norimas aplinkas, pasiruošti artėjančiai kovai. O dar geriau — galėsite tiesiog ištįti į kokio nors patruliuojančio sargybinio kūną ir sukelti smagų, „draugišką“ susišaudymą tarp priešu — taip galėsite sušaudyti visus „blogiukus“, o paskui su savo valdomu priešu užšokti ant degančios statinės. Taip be jokios kovos sudorosite visą būrį priešu.

## „GEIMPLĖJAUS“ PERLIUKAI. ANTRA DALIS

Visgi, nors ir imanoma, bet viso žaidimo, kaip spėju, nežaisite naudodami vien antgamtinės galias, todėl kūrėjai parūpino ir ginklų, kurie neabejotinai pravers artimose ir tolimose kovose. Taigi pradėsiu nuo „stealth“ misijose nepamainomų „Animal“ ir „Military Tranquilliser“ ginklų. Jie padės jums greitai ir be garso atjungti bet kurį sargybinių. Žinoma, geriausiai būtų, jei pataikytumėte jiems tiesiai į gal-

va, nes pataikius į ranką ar kita kūno dalį, toksinai nespės pasiekti sargybinio smegenų, ir jis dar spės pakelti aliarmą, o jums, patikėkit, tai tikrai ne į naudą... Artimose kovose su trim ir daugiau priešu jis nepadės — reikės ko nors rimtesnio.

Toliau seka paprasčiausias pistoletas. Galbūt, prisizaidus tokių žaidimų kaip „Max Payne“ arba „Blood Rayne“, pistoletas ne vienam skaitančiam šią recenziją sukels šypsena, tačiau čia pistoletas yra tikrai rimtas ir perspektyvus ginklas. Tačiau žaidime yra ir galingesnių 45-ojo kalibro pistoletų, ir nors jų apkabą sudarys tik 7 šoviniai, jų tikrai užteks „patiesti“ lygiai tiek pat priešu.

Taip pat kūrėjai mums suteikė progą išbandyti standartinį, šešių šovinių revolverį, kuris vis dar mėgstamas ir plačiai naudojamas FPS ir veiksmo žaidimuose. Dar žaidime rasi- te labai kompaktiška, patogų ir ar-

timose kovose nepakeičiamą SMG. Kalbant apie tolimas kovas, jums visada talkins nepakeičiamas snaiperinis ginklas, kurio optinis taikiklis besitaikant atsiras apatiniame dešiniajame kampe. Susišaudymuose taip pat pravers „Soviet“ bei „Assault rifles“. Gaila tik, kad sovietų ginklas vienoje apkaboje talpins vos 24 šovinius, tuo tarpu, puolamasis ju turės net 32. Na, o pabaigai, kaip jau įprasta veiksmo žaidimams, — nuostabieji „shotguns“. Jų ši kartą bus netgi du — dvivamzdžio ir paprasto. Tačiau įtariu, kad pernelyg dažnai jų nenaudosite. Pirma, jie lėti ir nepatogūs, o antra, kol susišaudymo lauke užtaisinėsite ginklą, iš jūsų beliks rėtis. Todėl greitoms kovoms siūlau SMG, o jei vyks susišaudymas, tarkim, tarp dviejų namų, patariu naudoti snaiperinį ginklą.

## DVIGUBA ISTORIJA

Taip pat norėčiau pagirti kūrėjus už labai intriguojančią ir neatsibostančią lygių struktūrą. Pradėsite žaidimą dabartyje, o perėję porą lygių, žaisite ir pergyvensite įvykius, buvusius prieš šešis mėnesius. Ir ne tik pergyvensite, o kartu bandysite juos pakeisti. Labai likau sužavėtas kitais personažais, tokiais kaip Džein Wilde arba viso „WinterICE“ būrio generolas. Jie visi tarpusavyje dera ir tartum vienas kitą savotiškai papildo. Kiti būrio personažai nėra tokie reikšmingi, tačiau žaidimui pridūoda daugiau tikroviškumo bei veiksmo. Bet idomiausia yra tai, kad Džonas Vattikas galės atsukti laiką šešiais mėnesiais atgal tik tam, kad praeityje neleistų mirti savo draugams, kuriuos sutiksate dabarty-

je. Taip pat turėkite omenyje, kad jūs būsite ne vienintelė tokių eksperimentų auka... Toli Sibire, kur nuolat vyks praeities veiksmas, jau nuo seno buvo atlikinėjami bandymai su vaikais. Vėliau buvo planuojama juos paskleisti po visą pasaulį, tačiau niekam nebūtų net į galvą šovę, kad Džonas Vattikas ryžtingai mes iššūkį pačiom naujausiom ir pažangiausiom XXI amžiaus technologijom...

## BYRANTIS TINKAS

Likau labai sužavėtas žaidimo grafika. Nežinau, ar čia dėl mano vaizdo plokštės, ar dar dėl ko, bet žaidimas atrodo tiesiog unikaliai. Žaidžiant dabartyje, atkuriamos nepaprastai tikroviškos pastatų patalpos, kuriose vietomis matomas byrantis tinkas, nuplietaus paliktos tamsios dėmės ar vietomis itin nublizgintos grindys. Taip pat pabuvosite siauruose ir pavojinguose Amerikos kvartaluose ar net „sūriuose“ tuneliuose... Tuo tarpu praeityje turėsite progą pasigerėti gražiai sudėliotais sniegynais, tykiai iš dangaus krentančiomis snaigėmis ar darniais, baltais sluoksniais apsodintomis eglėmis... Dar viena pliusa skirčiau „Second Sight“ muzikai, kuri vietomis buvo ypatingai graži. Dialogai buvo kokybiški ir švarūs, tačiau neišskirtiniai.

## VERDIKTAS

Asmeniškai man, vienintelis svarbus minusas žaidime yra tai, kad žaidžiant „Second Sight“ reikia įsivažiuoti. Galutinai susidraugavus su valdymu ir „geimplėjumi“, žaidimas atsiskleis pilnai. Prisipažinsiu, aš pats, vos pradėjęs žaisti, norėjau kuo greičiau jį užbaigti. Tačiau jau po keleto misijų norėjosi sužaisti dar, ypač kai po truputį ryškėjo toks originalus ir žaidimuose iki šiol praktiškai nematytas siužetas. Na, o kadangi žaidimas kompiuterio resursų atžvilgiu yra labai „nerajus“ ir telpa vos vieninteliame CD, kai dabar visi jau pripratome prie dvd, ji rekomenduočiau visiems, juolab, kad jis „eis“ net ir ant silpnėsių kompiuterių.



PCK	VERTINIMAS
<b>PIRMAS ĮSPŪDIS</b>	<b>6,8</b>
„Pai-Opai“ parodija?	
<b>GRAFIKA</b>	<b>8,7</b>
Su tokiais žaidimais kaip „Džonas Vattikas“ lygiuot servertis, bet kaip vieno CD žaidimui — grafika neįgi per gera.	
<b>VALDYMAS</b>	<b>8,0</b>
Prasidėjus žaidimui, buvo šlokių tokių nesuaprašomų, bet vėliau visas veikė nepriekaištingai.	
<b>GARSAS/MUZIKA</b>	<b>8,8</b>
Foniniai garsai ir dialogai atitiko kūrybinį, o muzika tarsi tikrai momentaliai būna tikrai graži...	
<b>IDOMUMAS</b>	<b>7,9</b>
Kartą perėjti žaidimą įdėm, tačiau perėjus norasite juk „būti“ ar kitokių prizi.	
Vienintelis žaidimas pasirodys geras, idėm — labai geras, todėl būs apvalinam pelike jums.	
<b>GALUTINIS</b>	
<b>8.5</b>	



# ATSPĚK ŽAIDIMUS

Atspėk žaidimų pavadinimus iš ekrano paveikslėlių. Irašyk juos į langelius, tada iš pažymėtų langelių sudaryk žodį ir įrašyk jį į kupona gale. Burtu keliu išrinksime nugalėtoją, kuriam atiteks „Akelotė ir Ko“ žaidimas „Konstantinas“. Praėjusiam mėnesiui laimėjo Ignas iš Vilniaus r.

[illegible][illegible]


[illegible][illegible]

# PRIZAS



„Dune II: The Building Of A Dynasty“  
www.duneworld.org  
Kūrėjas: „Westwood Studios“  
Leidėjas: „Virgin Interactive“  
Data: 1992  
Žanras: strategija

Reikalavimai sistemai:  
CPU: 25 MHz  
RAM: 1 MB  
Video: 256 spalvų VGA  
HDD: 640 KB

## MATRIX

Tikriausiai daugelis dabartinių žaidėjų nėra girdėję (o jei yra, tai nežino, kas tai) apie tokį žaidimą, kaip „Dune 2“, kuris devintojo dešimtmečio pradžioje buvo paveręs daugelio kompiuterinių žaidimų mėgėjų savo idomia istorija bei pačiu procesu.

## „DUNE 2“ ISTORIJA PRASIDEDA TAIP:

Kažkur toli galaktikoje glūdi planeta Arrakis, taip pat žinoma vardu „Dune“ (Kopa). Jos paviršius — didžiulė neaprepiama dykuma, kurioje gyvena vietiniai gyventojai fremen'ai ir baisūs padarai — gigantiški smėlio sliekai („Sand worms“). Šia planeta labai susidomėjo Imperija, nes tik šioje planetoje buvo galima rasti super speciją Melanžą. Tai yra prieskonis, kurį žmonės atskirdavo nuo

# RTS GIMIMAS

„DUNE“ yra epinė, mokslinės fantastikos istorija pagal Frank'ą Herbert'ą, kuri vėliau persikėlė į didžiuosius ekranus ir keletą knygų. „Dune“ turėjo labai didelį pasisekimą tarp fantastikos mėgėjų, tad, neilgai trukus, ši knyga užkariavo daugelio fantastų širdis, kas ir lėmė daugelio kitų knygų bei filmų sėkmę.

smėlio ir dėdavo į valgi. Jis suteikdavo žmonėms daug ypatingų galių. Tad Imperatorius, norėdamas dar labiau padidinti šio vertingo prieskonio gaunamą kiekį, nusprendžia surengti varžybas, kuriose dalyvautų trys pačios galingiausios šeimos. Tad tai šeimai, kuri išgaus didžiausią kiekį Melanžo, bus suteiktos išskirtinės teisės šio prieskonio rinkimui. Tad garbingieji Atreides'ai, gudrieji Ordos'ai (šią rasę išgalvojo žaidimo kūrėjai iš „Westwood Studios“) bei žiaurieji Harkonnen'ai stoja į kovą dėl šios brangiausios medžiagos visatoje.

Pirmiausiai žaidime jūs turite pasirinkti, už kurią iš šių trijų šeimų žaisite ir tapsite tos šeimos vadu. Kiekviena rasė turi išskirtinių sugebėjimų bei skirtingą techninę įrangą. Tačiau žaidime viskas subalansuota taip, kad ir už ką žaistumėte, nepajusite, jog vieni yra silpnesni, o kiti stipresni. Žaidime tenka įvykdyti devynias misijas, bet tai nėra labai lengvas uždavinys,



kaip kad gali pasirodyti pačioje pradžioje. Sulig kiekviena misija užkariauti tam tikrą žemę taps vis sunkiau, nes kiekvieną kartą, kai pradėsite naują, jūsų potencialus karinis arsenalas vis didės. Tad, kai jau pasieksite pačias paskutines misijas, tiek jūs, tiek jūsų priešininkas galės naudotis visa savo karine įranga. Kiekviena misija prasidės nedidelėmis jūsų patarėjo instrukcijomis, po kurių jūs būsite perkelti prie taktinio žemėlapi, kuriame ir pasirinksite savo mūšio vietą. Na, o kai apsisprendžiate ir išsirenskite, esate nukeliami į patį mūšio lauką. Vaizdas matomas iš paukščio skrydžio perspektyvos. Dešiniojoje ekrano pusėje jūs matysite visą jums reikalingą komandų meniu: apatinėje inventoriaus pusėje yra radaras, kuriame matysite visą žemėlapi. Viršutinėje ekrano pusėje galite gauti pagalbines informacijas apie karinius vienetų bei kitas smulkmenas.

Pagrindinis kiekvienos misijos uždavinys — sunaikinti visus jūsų priešus. Nors tai ir nėra la-

bai originalu, tačiau įdomu. Kiekvieną misiją pradėsite su vieninteliu pastatu — „Construction Yard“ — kuris yra visos jūsų bazės širdis. Pirmiausiai jūs turite pasistatyti elektrinę („Windtrap“), be kurios jūs negalėsite daugiau nieko statyti, vėliau būtina išigyti „Refinery“, kuris rinks „spice“ — medžiagą, kuri yra pagrindinis ir vienintelis jūsų išteklius šiame žaidime. Na, o po to seka visi kiti būtini pastatai, kurie reikalingi jūsų kariniams vienetams gaminti bei bazės gynimą stiprinti. Kai daugumą visų pagrindinių statinių jau pastatysite, pats metas pradėti mūšį dėl teritorijos užvaldymo. Nuo pasirinktos taktikos bei patyrimo žaidime priklausys ir jūsų mūšio trukmė. Pabaigus misiją yra suskaičiuojami rezultatai: jūsų bei priešininko surinkto „spice“ kiekis, sunaikintų „unit'ų“ bei statinių skaičius bei susumuojamas rezultatas. Nors visiškai nesuprantama, kam iš viso reikalinga ši taškų skaičiavimo sistema, ta-



## DUNE II: THE BUILDING OF A DYNASTY

čiau ji visiškai nemaišo. Vis dėlto idomu po mūšio pažūrėti, kaip sutriuškinote savo priešininką visose trijose kategorijose :).

Žaidimo valdymas nėra geras, bent jau naujiems šio žaidimo žaidėjams, nes norint, kad jūsų „unit'as“ atliktų kokį veiksmą, neužtenka vien tik pelės spragtelėjimo. Pirmiausiai, galima pažymėti tik vieną „unit'ą“, kas tikrai apsunkina visus puolimo bei gynybos manevrus. Kiekvienas „unit'as“, jį pažymėjus, gali atlikti šiuos pavedimus: „Attack“, „Move“, „Retreat“, „Guard“. Dažnas „naujokas“ pasimestų tokioje nepriimtinoje valdymo sistemoje. Kiekvienas mūšis tampa išbandymu, nes kol užduosi-



VGA grafika. Tuo metu tai buvo tikra naujovė: daugybė animuotų ir judančių objektų, vaizdo tarpų. Nors žiūrint iš dabartinės perspektyvos, grafikai negalėtume duoti gero įvertinimo, tačiau čia ne grafika yra pagrindinis rodiklis, kuris apsprendžia žaidimo galutinį įvertinimą.

Muzika bei garsiniai efektai yra tikrai nuostabūs ir isimintini. Muzika prideda intensyvumo ir įtampos žaidžiant, kas padeda žaidėjui labiau įsijausti į pačią žaidimo atmosferą. Pavyzdžiui, jei viskas yra normalu, priešai nepuola, vyksta bazės statybos bei kiti darbai — skambės įprasta mu-



te kur ir kokiam daliniui būti ar ką atlikti, galite patirti labai daug žalos, kuriai atitaisyti teks pakloti nemažai resursų.

Nors valdymas pakankamai nepatogus, bet įpratus spaudyti tuos kelis klaviatūros karštuosius mygtukus, viskas nebeatrodo taip sudėtinga ir niūru. Būtent dėl tokio valdymo stiliaus šiame žaidime yra daug idomiau gintis, nei pulti. Visada turi strategiškai išdėstyti savo „unit'us“ taip, kad pasirodžius priešui tektų kuo mažiau dirbti pačiam, kas leidžia didesnę dalį laiko skirti puolimui, o ne gynybai.



zika, bet tada, kai artėja priešai ar jau vyksta mūšiai, muzika kaip mat pagarsėja, pasikeičia į agresyvesnę. Tai yra nuostabi tokio seno žaidimo savybė.

„Dune II“ yra tikrai nuostabus strateginis žaidimas, kuris niekada nebus pamirštas. Būtent „Dune II“ pradėjo dabartinį, labai populiarų RTS („real time strategy“) žanrą. Pagal šią strategiją buvo kuriami kiti strateginiai žaidimai, tokie kaip „Warcraft“, „Command & Conquer“ ir kiti. Tad pagerbkime šį senolį, nes jis žaidimų imperijai davė labai daug. **PC**



„Dune II“ nepatiktų žmonėms, kurie mėgsta greitą puolimą bei greitą pergalę — tokie žaidėjai čia pasmerkti pralaimėjimui. Kompiuterio DI yra žvėriškas, kai jūs puolate jų bazę, ir jie padarys viską, kad jūsų puolimas kuo greičiau baigtųsi, arba bent jau garbingai pasipriešins. Nors iš pat pradžių gali atrodyti, jog kompiuterio valdomi oponentai yra protingi, tačiau taip nėra. Jūsų priešininkas visada naudos tą pačią puolimo taktiką, tad įsisavinkite, kaip jis puola ir kontratakuokite jo silpniausias puses.

„Dune II“ grafika, žinant, kad šis žaidimas išleistas 1992m., buvo labai gera. Kuriant šį žaidimą, buvo panaudota 256 spalvų

PCK   VERTINIMAS	
DOMINANCE	1000
Žaid, žaid ir dar geriau.	
GRAFIKA	1000
Išties išvaidžios aplinkos ir veikėjai.	
VALDYMAS	1000
Slopinamasis žaidimo pūslė, bet pergrūtas vieno spaudimo, nėra jėg viskas taip lengvai.	
TAIKYMAS	1000
Nuostabi, vis dar esančio žvėriškos „Sonic Tank“ garsai.	
PRIMAMUMAS	1000
Nedidelis laiko ribojimas...	
GALUTINIS	
Nuostabi pirmasis RTS žaidimas.	
9.8	



# NUOTRAUKŲ SPAUSDINTUVAI

**KAIP IR** dauguma kompiuterių naudotojų, tu tikriausiai irgi turi skaitmeninį fotoaparata. Labai tikėtina, kad nuotraukų, darytų svečiuose pas draugus, atostogų metu ar per šventes jau pilnas kietasis diskas. Yra daug būdų, kaip paversti šiuos paveikslėlius nuotraukomis ant popieriaus. Vienas iš jų — atsispausdinti pačiam, pasitelkus spalvotą spausdintuvą. Šiuo atveju spausdintuvų pasirinkimas irgi gausus. A4 formato spausdintuvai puikiai tinka kokybiškam spausdinimui, tačiau yra ne vienas ir ne du, kurie norėtų turėti specialų, standartinėms (10x15 cm) nuotraukoms spausdinti skirtą įrenginuką savo namuose.

Laimei, tokie spausdintuvai rinkoje pasirodė jau seniai. Gamintojai skelbia, kad tokiais spausdintuvais naudotis yra ypatingai lengva, kadangi nereikia net išjungti kompiuterio. Dauguma iš jų turi USB jungtį, tačiau vartotojai pageidauja jungti fotoaparata tiesiogiai prie spausdintuvo per „PictBridge“ sąsają arba tiesiog įdėti atminties kortelę į nuotraukų spausdinimo aparatėlį. Dauguma minėtų spausdintuvų spausdinimo kokybė nenusileidžia, o gal net ir lenkia didžiuosius savo giminaičius. Tarp skirtingų „mažųjų“ spausdintuvų paprastai skirtumas — spausdinimo greitis, nuotraukos savikaina ir, svarbiausia, — ergonomika.

## DVI TECHNOLOGIJOS

Kaip A4 formato spausdintuvai turi dvi technologijas (rašaliniai ir lazeriniai), taip ir mažųjų rinkoje tarpusavyje kariauja būtent dvi technologijos. Tačiau čia jau kitokios — viena iš jų rašalinė, o kita šiluminės sublimacijos. Tačiau jei rašaliniai ir lazeriniai spausdintuvai yra konkrečios paskirties (lazeriniai — greičiui, rašaliniai — kokybei), tas pats negalioja nuotraukų spausdintuvų terpėje: kad ir ką pasirinksi

(ar rašalinį, ar šiluminį), tikslas vienas — aukščiausios kokybės ilgamžės nuotraukos.

Dauguma rašalinių spausdintuvų naudoja tris pagrindines spalvas („cyan“, „magenta“ ir geltona) kitų spalvų išgavimui, bet ir juoda yra naudinga — kontrastui pagerinti. Vientelė šios taisyklės išimtis — „Epson PictureMate“, kuris naudoja ne tik juoda, tačiau ir šviesią „cyan“ bei šviesią „magenta“. Rašaliniai spausdintuvai spalvų pustonius išgauna, maišydami rašalo lašelius ant popieriaus. Lašeliai yra pilami vienas ant kito, kol išgaunama spalva ir jos tankumas. Taigi į vieną kvadratinį colį sutalpinama apie 5000 rašalo lašelių.

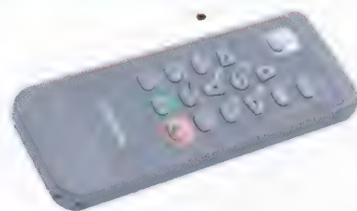
Šiluminės sublimacijos principas yra radikaliai kitoks. Vietoj rašalo naudojami juostų ritiniai. Naudojama medžiaga yra plastikinėje kasetėje, kuri turi pasikartojančius „cyan“, „magenta“ ir geltonų dažų ruožus, taip pat permatoma sluoksnį spausdinio apsaugai. Tankūs dažai yra garinami, tačiau ne iki skystumo (sublimacija) ir perkeliama ant popieriaus. Spalva ir intensyvumas priklauso nuo dažų juostos kaitinimo lygio.

Šiluminės sublimacijos spausdinimas susideda iš keturių etapų. Tikriausiai ste-

bina, tačiau tai neturi neigiamos (taikos spausdinimo greičiui ir tiesa pasakius, šiluminiai spausdintuvai yra greitesni už savo „giminaičius“ rašalinius.

Sublimacija taip pat turi ir privalumų: tokios technologijos mechanizmas yra kompaktiškesnis, tad ir spausdintuvai yra mažesni. Vis dėlto reikia palikti laisvos vietos tiek spausdintuvo priešakyje, tiek užnugaryje, kadangi popierius per kiekvieną iš keturių spausdinimo fazių turi būti paimamas iš priekio ir išleidžiamas gale. Spausdinių kokybė pakankamai gera, nors spalvų intensyvumas ir mažesnis nei rašalinių analogų.

Galų gale, turėtum žinoti, kad gamintojų tvirtinamas spausdinių gyvavimo laikotarpis labai stipriai svyruoja, tad šiuos teiginius sunku pagrįsti: tvirtinama, kad „Lexmark“ spausdintuvu padarytos nuotraukos gali „išgyventi“ iki 30-ies metų, o „Epson“ ir HP — daugiau nei amžių. Drėgmės atsparumo testas (tikrinama iškart po atspausdinimo ir po kelių minučių) parodė, kad visu, išskyrus „Epson PictureMate“, spausdintuvų nuotraukos efektyviai spausdinamos. „Epson“ išsiskiria todėl, kad jis naudoja pigmentinį rašalą, kuris reikalauja kelių minučių džiuvimo, kad nesusiliėtų spalvos.



Smulkiau papasakosime apie šiuos nuotraukų spausdintuvus:

Sublimatiniai spausdintuvai:

Canon Selphy CP500

Rašaliniai spausdintuvai:

Canon Selphy DS700

Epson PictureMate MPE

HP Photosmart 375

## CANON SELPHY CP500

Šis spausdintuvas aiškiai priskiriamas „entry-level“ lygio spausdintuvams. Nors CP500 spausdina greitai ir nuotraukos kaina viena iš pigiausių (apie 80 centų), tačiau jos kokybė tikrai nesiekia geriausiųjų gretų.

„Canon Selphy CP500“ sveria tik vieną kilogramą ir šiuo rodikliu rinkoje jis yra nepralenkiamas. Labai idomus šio spausdintuvo dizainas — nėra nei vienintelio mygtuko (netgi ir „On/Off“). Spausdintuvas aktyvuojamas tuoj pat po jo prijungimo prie elektros šaltinio (užsidega tik viena lemputė). Deja, suklydote... ta lemputė rodo, ar spausdintuvas pasirošęs spausdinti.

Nėra mygtuko — idomu. Nėra LCD monitoriaus — nepraktiška. Tai kam tada toks spausdintuvas? Juk jis skirtas būtent tam, kad nereikėtų kompiuterio ir būtų galima spausdinti nuotraukas. O kaip šiuo atveju pažūrėti, ką tu spausdini? Teks įsidėti atminties kortelę atgal į fotoaparata.....





### CANON SELPHY DS700

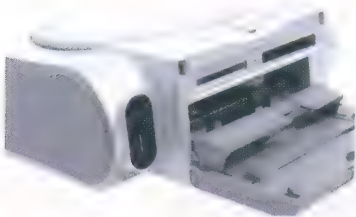
Dar vienas kompanijos „Canon“ egzempliorius. Nors pavadinimai ir vieni, tačiau DS700 yra visiškai skirtingas nei CP500. Gamintojų sprendimas naudoti rašalinę technologiją rodo, kad buvo susirūpinta spausdinimo kokybe, tačiau šiuo atveju nukentėjo spausdinimo greitis. Tiesa, šis spausdintuvas yra vienas iš tų nedaugelio, kurie suteikia galimybę pakoreguoti spausdinimo greitį kokybės kaina.

Kaip ir kitame „Canon“ modelyje, DS700-ajame taip pat nėra LCD monitoriaus. Tačiau... yra jungtis, skirta spausdintuvo prijungimui prie televizoriaus, kuriame galima peržiūrėti ir išsirinkti pageidaujamas nuotraukas, taip pat reguliuoti tam tikrus spausdintuvo parametrus.

Tarkim, kad jūs turite kur nors netoliese spausdintuvo „mažylio“ televizorių, tada valdymas ir spausdinimas vyksta labai paprastai — tiesiog infraraudonųjų spindulių pulteliu. Tačiau kitu atveju teks arba spausdinti į pagalbą pasitelkus kompiuterį, arba naudotis „PictBridge“ sąsaja.

### EPSON PICTUREMATE MPE

„Epson PictureMate“ linija buvo viena iš pirmųjų mažųjų spausdintuvų rinkoje. Tačiau nuo tų laikų „Pic-



tureMate“ ne itin patobulėjo ir šiandien jau turi kovoti už būvį po saule.

2,7kg — tiek sveria šis „mažylis“, jei galima taip pavadinti, palyginus su įprastais biudžetinėmis spausdintuvais. Tačiau nereikia stebėtis — šis spausdintuvas turi šešių rašalų sistemą. Visos šešios spalvos yra patalpintos vienoje kasetėje, kurios dydis panašus į mobiliojo telefono. Taigi, kaip ir galima tikėtis, kokybės klausimu „PictureMate MPE“ nusileidžia tik vietiniams atvejams. Tačiau spausdinimo greitis siaubingai didelis — standartinio dydžio nuotrauka buvo atspausdinta per 2 minutes ir 20 sekundžių. Tai beveik 50-čia sekundžių daugiau nei



DS700. Beje, pastarasis pranašesnis minėtu greičio spausdinimo reguliavimu.

Tačiau, kad ir koks lėtas jis būtų, jis yra suderinamas su visais atminties kortelių formatais, turi „PictBridge“ jungtį, taip pat įmontuotas „Bluetooth“, taigi galima spausdinti netgi ir mobiliuoju telefonu fotografuotas nuotraukas.

### HP PHOTOSMART 375

„Photosmart 375“ yra vienas naujausių nuotraukų spausdinimui skirtų mini spausdintuvų. HP pasisėmė patirties iš 375 pirmtakų kūrimo.

Pagrindinė „Photosmart 375“ versija sveria tik 1,1 kilogramo ir už jį lengvesnis tik jau minėtas CP500. Tačiau HP 375-asis yra rašalinės technologijos atstovas.

HP nusipelnė komplimentų už tai, kad sugebėjo į tokį mažą įrenginuką įmontuoti viską, ko galima tikėtis. Visų pirma „susisiektimo departamente“ nieko netrūksta: yra „slotai“, skirti visų rūšių atminties kortelėms, „PictBridge“ ir USB, skirti asmeniniams kompiuteriams. Dar papildomai galima nusipirkti „Bluetooth“ priedą. Nepaisant viso šito, pagrindinis išsiskiriantis „HP Photosmart 375“ bruožas yra LCD monitorius, kuris skirtas tiek naviguoti po meniu, tiek nuotraukų peržiūroms. Taip pat meniu yra įdiegta keletas naudingų ir patogių funkcijų, tokių kaip raudonų akių efekto panaikinimas ar specifinio rėmo uždėjimas aplink nuotrauką (pakraščiai padaromi rėmais).

Vienintelė problema — „draiverių“ instaliavimas užtrunka apie pusę valandos. Tačiau už kantrybę bus atsidėkota.





Epson PictureMate



Canon Selphy DS700



HP Photosmart 375



Canon Selphy CP500





# VISOS MELODIJOS TIK PO 2 Lt

1. **YVA** 5510041534  
LINAS IR SIMONA su T.BEARD - I Love You 5510041783  
DELFINAI - Neišėik 5510041248  
KASTANEDA - Viskas ko reikia 5510041785
2. **SERIOGA** 5510041061  
Chiornyj bumer 5510041544  
DZORDANA - Tavo meilė 5510041786  
Ž. ŽVAGULIS - Faina feina 5510041785  
V. RIAUBISKYTĖ - Kelias tolimas 5510041776  
HOKSILA & B.J. FIGHTERS 5510041540  
Pasaulis gražus 5510041781  
YVA - Bemūkams 5510041581  
V.STAKENAS - Kelias tolimas 5510041776  
MANGO - In the Shadows
4. **SCHNAPPI** 5510041687  
Schnappi das kleine Krokodil 5510041549  
NEO - Nusijuok 5510041581  
HOKSILA & B.J.FIGHTERS - Rastaman 5510041535  
JBC - Epizodai 5510041690
5. **ŽILVINAS ŽVAGULIS** 5510041690  
Alaus danguje nėra 5510041779  
ŽAS - Turisto dainelė 5510041778  
T-NES su Mr.P - Kuo tu tiki 5510041777  
MANGO - Pabučiuok 5510041352
6. **INCULTO** 5510041352  
Suk suk ratelį 5510041577  
MEŠKIUKAI - Caca-lialia 5510041581  
MIA su T N E S - Nešk mane 5510041537  
MILANO - Nieko nereikia man
7. **FAKTOR-2** 5510041605  
Krasavica 5510041521  
SEL - Tukstantis dienu 5510041540  
SIMONA - Meilės upė viena 5510041587  
SKAMP - Calling after me
8. **V. RIAUBISKYTĖ** 5510041552  
O, prašau, nepalik tik manęs tu 5510041689  
TAJA - Lietus 5510041568  
LINAS IR SIMONA - What's Happened to Your Love 5510041533  
LUKA - Aš įsimylėjau 5510041677
9. **50 CENT & OLIVIA** 5510041677  
Candy Shop 5510041021  
RYTIS CICINAS - Lietaus duka 5510041168  
B'AVARIJA - Spalvotas 5510041532  
BIPLAN & SVARAS - 1005 b 5510041717
10. **WALTERS & KAŽA** 5510041717  
The War Is Not Over 5510041527  
MANGO - Vaikystė 5510041368  
MANTAS - Ateik rytoj 5510041673  
MERLYN - Man ne vis vien
11. **ALBINO LAIŠKAS** 5510041685  
ZANNA FRISKE - La la la 5510041757  
BLACK EYED PEAS - Where Is The Love 5510041035  
QUEEN - We will Rock You 5510041480  
TV - DRAGONŲ KOVA 5510041066  
"Dan Dan"
12. **AC-DC - Thunderstruck** 5510041465  
GRAIKIJA - My Number One 5510041780  
C-STONES - L.O.V.E 5510041775  
GLOBAL DEEJAYS 5510041450  
The Sound Of San Francisco 5510041062  
TV - "OGIS IR TARAKONAI" 5510041033  
AVENTURA - Cuando Volveras 5510041278  
JAY-Z & LINKIN PARK - Numb 5510041274
13. **SARAH CONNOR - From zero to hero** 5510041755  
AKON - Lonely 5510041750  
EMINEM - Mockingbird 5510041754  
TABU 5510041688  
Jausmas 5510041701  
GOOD CHARLOTTE - I Just Wanna Live 5510041681  
BRITNEY SPEARS - Do Something 5510041039  
JAMELIA - See It in a Boy Eyes 5510041229  
TV - "BRIGADA"
14. **JENNIFER LOPEZ - Baby I love you** 5510041473  
LUKA - To nem ai 5510041385  
MAROON 5 - This Love 5510041042  
LAURA & THE LOVERS 5510041367  
Little By Little 5510041478  
OUTLANDISH - Aisha 5510041284  
O-ZONE - Ciao Bambina 5510041490  
SPICE GIRLS - Viva For Ever 5510041553  
Ž. ŽVAGULIS 5510041553
15. **KARELVIŠKA** 5510041167  
VANESSA MAE - Cotton Eyed Joe 5510041377  
ANASTACIA - Welcome To My Truth 5510041270  
AVRIL LAVIGNE - My Happy Ending 5510041459  
RUSLANA 5510041037  
Dance With The Wolves 5510041130  
BRITNEY SPEARS - Toxic 5510041448  
DIDO - White Flag 5510041171  
EMINEM - Like Toy Soldiers 5510041171  
M. MIKUTAVIČIUS 5510041171  
Ar mylėsi tu mane?

## MONOTONINĖ

1. Rašyk žinutę su kodu: M ir kodu: Pz.: M5510041534, draugui: M5510041534 370699XXXX
2. Siųsk numerį: 1390

## POLIFONINĖ WAP/GPRS

1. Rašyk žinutę su kodu: P ir kodu: Pz.: P5510041534, draugui: P5510041534 370699XXXX
2. Siųsk numerį: 1390

## MELODIJOS MONOTONINĖS

NOKIA: visiems modeliams

## MELODIJOS POLIFONINĖS

NOKIA, SAMSUNG, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, LG, PANASONIC: su WAP nustatymais

## LOGOTIPAI

2 Lt



1. Rašyk žinutę su kodu: Pz.: L5510041088, draugui: L5510041088 370699XXXX
2. Siųsk numerį: 1390

NOKIA: visiems modeliams

## ATVIRUKAI

2 Lt



1. Rašyk žinutę su kodu: Pz.: A5510041136, draugui: A5510041136 370699XXXX
2. Siųsk numerį: 1390

NOKIA: visiems modeliams

# SPALVOTI PAVEIKSLĖLIAI

WAP/GPRS

2 Lt



1. Rašyk žinutę su kodu: Pz.: F5510041483

Draugui: F5510041483 370699XXXX

2. Siųsk numerį: 1390

NOKIA, SIEMENS: su WAP nustatymais, SAMSUNG: D100, E100, E700, P100, P400, P510, S100, S500, T500, X400, X450, D700, V100, P700  
MOTOROLA: C350, C370, C450, C550, E380, C650, SONY-ERICSSON: T300, T68, T302, T306, T310, T312, T316, T230, Z200, Z208, Z500, Z600, Z608, K700c, K700i, Z1010

## JAVA ŽAIDIMAI

WAP/GPRS

1 Lt 7 Lt



1. Rašyk žinutę su kodu: Pz.: J5510041014, draugui: J5510041014 370699XXXX

2. Jei priklausai OMNITEL ar BITĖ, siųsk numerį: 1390

Jei priklausai TELE2, siųsk numerį: 1399

Nokia: 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6220, 6230, 6610, 6800, 7200, 7210, 7250, 6230

## WAP/GPRS

Išitinkite, kad telefone įjungta WAP/GPRS paslauga. Ją užsisakykite paskambinę savo operatoriumi: TELE2 - 117, OMNITEL - 1566, BITĖ GSM - 1501. Ji tinka visiems OMNITEL, BITĖ GSM, TELE2 klientams, išskyrus EŽIO, PILDYK ir MAŽYLIO vartotojus.

info@ra7.lt



## GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

Veskite kodus žaidimo metu ar pauzės meniu.

Adrenalino poveikiai — anoseonglass  
 Agresyvus eismas — ylteicz  
 Visi automobiliai su nitro — speedfreak  
 Visuomet 00:00 ar 12:00 — nightprowler  
 Visuomet 21:00 — ofviac  
 Šarvai, sveikata ir pinigai — hesoyam  
 Paplūdyčio tema — lifesabeach  
 Juodas eismas — iqwdlac  
 Atlygis už jūsų galvą — bagowpg  
 Karnavalo tema — crazytown  
 Automobiliai skrenda lauk — bubblecars  
 Miestas chaose — iojufzn  
 CJ aukščiau šokineja — kangaroo  
 Debesuota — alnsfmzo  
 Nusižudyti — goodbyecruelworld  
 Sunaikinti visus automobilius — cpktnwt  
 Greitas judėjimas — speeditup  
 Skraidančios valtys — flyingfish  
 Skraidantys automobiliai — chittychittybangbang  
 Rūkas — cfvfgmj  
 Gangai ir darbininkai — mroemzh  
 Tik gangai — onlyhomiesallowed  
 Hitman lygis su visais ginklais — professionalkiller  
 Nematomi automobiliai — wheelsonlyplease  
 Iškrypusi tema — bekknqv  
 Žemesnis ieškomumo lygis — turndowntheheat  
 Rankinis ginklų valdymas automobiliuose — ouiqdmw  
 Galingi BMX šuoliai — cjphonehome  
 Maksimalūs riebalai — btcdcb  
 Maksimalūs plaučiai — cwwxam  
 Maksimalūs raumenys — buffmeup  
 Maksimali pagarba — worshipme  
 Maksimali stamina — vkypqcf  
 Maksimalus patrauklumas — helloladies  
 Maksimalūs vairavimo įgūdžiai — naturaltalent  
 Nėra riebalų ar raumenų — kvgyzqk  
 Nėra alkio — aeduwnv  
 Praeiviai Elviai — bluesuedeshoes  
 Praeiviai atakuoja su ginklais — bgluawml  
 Praeiviai turi ginklus — fooxft  
 Praeiviai kelia riaušes — stateofemergency  
 Tobulas vairavimas — sticklikeglue  
 Rožinis eismas — llqpfbn  
 Pakelti ieškomumo lygį — turnuptheheat  
 Nusamdyti į gaują bet ką su ginklais — sjmahpe  
 Nusamdyti į gaują bet ką su raketsvaidžiu — zsoxfsq  
 Sumažėjęs eismas — ghosttown  
 Kaimiška tematika — bmtpwhr  
 Kaimo eismas — fvtmnbz  
 Smėlio audra — cwjxuoc  
 Šešių žvaigždučių ieškomumo lygis — bringiton  
 Lėtas judėjimas — slowitdown

Pagreitinti laiką — ysohnul  
 Sportinių automobilių eismas — everyoneisrich  
 Lietingas oras — auifrvqs  
 Audringas oras — scottishsummer  
 Saulėtas oras — pleasantlywarm  
 Super smūgiai — iavenjq  
 Pabaigtos taksi misijos — vkypqcf  
 Šviesoforai visuomet žali — zeliivg  
 Neribota amunicija — fullclip  
 Neribota sveikata — baguvix  
 Mirties automobilis — jcnruad  
 Labai saulėtas oras — toodamnhot  
 Nėdideja ieškomumo lygis — aezakmi  
 Ginklai (eilė 1) — lxgiwyl  
 Ginklai (eilė 2) — professionalskit  
 Ginklai (eilė 3) — uzumymw  
 Jakudza tema — ninjatown



## SWAT 4

Su Notepad atsidarykite swat4.ini failą žaidimo kataloge. Raskite dalį [Engine.GameEngine], tada pakeiskite eilutę: EnableDevTools=False į EnableDevTools=True. Tada žaidimo metu spauskite ~ ir konsolės lange veskite kodus.

Trečiojo asmens vaizdas — behindview <0 ar 1>  
 Žemėlapijo pasirinkimas — open <pavadinimas>  
 Nustatyti gravitacija — setgravity <skaičius>  
 Dievo režimas — god  
 Nusatyti šuolio aukštį — setjump <skaičius>  
 Kiaurai sienas — ghost  
 Išjungti kiaurai sienas — walk

## MARTIAN GOTHIC: UNIFICATION

Atsidarykite inventorių ir pažymėkite „Hints For Videogames“ knygą. Tada veskite kodus. Pastaba: kad kodai veiktų reikia naujausio žaidimo pataisymo.

Neribota sveikata — youlookinatme  
 Neribota amunicija — ifeelunusual  
 Imunitetas nuodams — quicksuckitout  
 Paklausyti Darnley grotovo — patrickmarley  
 Pažūrėti kūrėjų sąrašą — ilovethisgamewhomadeit





## GAME FAQ

Pastaba: rašydami klausimus į šį skyrelį, pasistenkite būti kuo tikslesni. Pateikite aiškų misijos, lygio pavadinimą, tikslą ar problemą, ką reikia padaryti. OK?

### „POSTAL 2“

#### Ketvirtadienis

Niekaip nežinau, kaip paimti žaisla. Domantas, Utenos r.

Žaislo paimti ir nereikia, reikia nukauti to paties pavadinimo (Krotchy) herojų – bosą.

### „STRONGHOLD 2“

#### Kaip atsikratyti žiurkėmis?

Ignas, Vilniaus r.

Reikia pastatyti „Falconer's Post“.

### „RED ALERT 2“

#### Paskutinė misija

Amerikiečiai. Niekaip nepavyksta užimti Kremliaus, ką daryti? Prašau parašykite nuo misijos pradžios.

Aurimas, Kelmės r.

Naudokite „Elite“ statuso tankus. Pirmiausia naikinkite „Tesla“ reaktorių ir pastatus aplink jį. Kol kariai naikina, statykite bazę: „Power Plant“, „Refinery“ ir apie 60 GI. Ištrenkruokite inžinierius, kad perimtumėte „Oil Dericks“. Statykite „War Factory“, 7 „Air Force Command“ štabus ir juos užpildykite Harrieriais, raskite oro uostą ir ten nuveskite gynybą. Pastatykite 8 „Mirage“ tankus, mat pirmoji priešų banga labai sunki. Statykite „Weather Control“ įtaisą. Keliaukite sugriauti du neginamus reaktorių. Toliau su tankais nukaukite dvi artimiausias nedideles bazines. Pastatę „Weather Control“, su „Weather Storm“ ataka taikykite į dvi priešų „War Factory“ ir sunaikinkite jas. Tuomet imkitės geležinės uždangos. Toliau jau daug maž viską matysite ir bus aišku, ką kokia tvarka naikinti.

### „SYBERIA 2“

#### Prie laikrodžio

Kokią reikia padaryti laikrodžio kombinaciją, kad vyras išeitų į darbą?

Edvinas, Šiauliai

Pažiūrėkite į apatinę laikrodžio dalį — pastebėkite, kad šiuo metu rodo XII, ir abiejose panelės pusėse yra jun-

gikliai. Penkis kartus paspauskite dešinią jungiklį. Viena kartą paspauskite kairią jungiklį — panelė turėtų rodyti 2:45. Paspauskite ant abiejų skambančių žmonių jungiklių viršuje. Paspauskite ant švytuoklės, kad ji pradėtų siūbuoti. Paspauskite dešinią jungiklį dešyni kartus. Paspauskite kairią jungiklį vieną kartą — panelė turėtų rodyti 7:15. Patraukite dešinią svarstį (po dešiniuoju jungikliu). Paspauskite ant varpelio (virš panelės).

### „PAINKILLER“

#### Miestas ant vandens

Niekaip negaunu kortelės, kur yra visos slaptavietės? Gal yra koks kodas, su kuriuo lengviau pereičiau šį lygį, pvz., skraidymo? Agnis, Vilnius

Slaptaviečių tiesiog reikia ieškoti, papasakoti sunku. Skraidymo kodo nėra, gal padės šie: dievo režimas – pkgod, visi ginklai – pkweapons ir pilna amunicija – pkammo.

### „STAR WARS: KOTOR II SITH LORDS“

#### Kaip tapti džedajumi – meistru?

Andrius, Lentvaris

Aukštesniųjų disciplinų pasirinkimas vyksta laive, vieno pokalbio su Kreia metu. Ji pateikia visas tamsias ir šviesias disciplinas, kurių yra po tris kiekvienai pusei. Tuomet ir galite pasirinkti „Jedi Master“, — tai leis vystyti veikėja šia kryptimi.

### „PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN“

Ar galite tiksliau parašyti, kur yra „miscellaneous“ ginklai? Domantas

1. Pirštinė (Vietovė: „Catacombs“ — (Dabartis)). Per Dahaką gaudynes 8 ir 9, ginklinėje.
2. Meškiukas (Vietovė: „Mechanical Pit“ — (Dabartis)). Ginklinėje už įskilusios sienos, iš už kurios šviečia šviesa. Duobėje už kambario su dideliu židiniu.
3. Ledo ritulio lazda (Vietovė:



„Central Hall“ (Praeitį)). Žiūrėkite į svertą prie fontano ir eikite, kur yra durys į trečiąją gyvybės patobulinimą. Griaukite sieną durų dešinėje.

4. Rožinis Flamingo (Vietovė: „Garden Hall“ — (Dabartis)). Ginklinėje už žemesnio rudo elemento krašto sienoje. Ten nusigausite, panaudoję bloką, kuris paspaudus mygtuką, išlenda iš sienos.

5. Šviečiantis kardas (Vietovė: „Mystic Caves“ — (Dabartis)). Praėjus pro pirmuosius užrakintus vartus, kriskite į duobę mažame kambaryje, kur yra mygtukas kitiems vartams. Sudaužykite įskilusią sieną šalia mygtuko.

### „STAR WARS KOTOR 2“

„Nar Shadaa“ pagrindinėje misijoje, kai gauni T3-M4, reikia atrakinti kažkokias duris, bet niekaip nesuveidžia tinkamo kodo. Pasakykite, kaip jas atidaryti.

Lukas

Turite gauti tokią kombinaciją:

1 E 7 T

3 L 3 D

1. Centrą pasukite prieš laikrodžio rodyklę.

2. Kairę pasukite prieš laikrodžio rodyklę.

3. Dešinę pasukite pagal laikrodžio rodyklę.

### „STAR WARS KOTOR 2“

#### Korriban

Kaip ir kokių būdu reikia pasprukti arba išeiti iš Sitų akademijos?

Lukas

Reikia surasti „Darth Sion“ ir su juo susikauti.

### „MORROWIND“

Kur galima surasti Berne, Aundae, Quarra klanus?

Mantautas

Berne štabas yra „Galom Daeus“ observatorija šiaurinėje centrinėje „Molag Amur“ kalnu dalyje.

Aundae štabas yra „Ashmelech“ ka-

pas saloje, Sheogorad pietvakariuose. Sheogad yra toli pasaulio šiaurėje centre.

Quarra štabas yra „Dwemer Dru-casht“ griuvėsiuose, pietvakariuose nuo „Urshilaku Ashlander“ stovyklos prie Maar Gan.

### „PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN“

Gavau liūto kardą. Kur tiksliai man dabar eiti???

Jolanta

Jei dar nebuvo prie Mechaninio bokšto, keliaukite ten. Jei jau buvotė, reikia eiti į „Hourglass Chamber“.

### „STILL LIFE“

Kaip padaryti tėvui sausainius? (Jei galite, parašykite viską nuo-sekliai, kaip dėti ingredientus). Hypotesis

Į maišytuvą dedasi: mažas puodelis sviesto, didelis puodelis pieno, didelis puodelis cukraus. Sumaišoma. Toliau: du dideli puodeliai miltų, vienas šaukštelis cinamono, vienas šaukštelis imbiero. Maišoma. Viskas kiaušinis, mažas puodelis sirupo. Maišoma. Statome į orkaitę. Einame pas tėvą ir pasakome apie sausainius.

### „STAR WARS KOTOR 2: THE SITH LORDS“

Aš turiu viską, kad sukonstruočiau „lightsaber“ą, išskyrus kažkokias „lens“. Gal galite parašyti, kur jas gauti?

JokisXXX

„Lens“ jums parduos Jarron, jei jį išgelbėsite. Visas dalis, reikalingas šviesos kardui, o vėliau ir pačius kardus, galima gauti vykdant siužetines misijas.

### „CALL OF DUTY“

Kokiu ginklu reikia numušti tanką? Mervas

Dinamito sprogmenimis (padėti prie tankų) ar bazukomis.





## ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO LIETUVOJE DATOS

### LIEPA

- 15 FANTASTIC FOUR
- 22 CHARLIE AND THE CHOCOLATE FACTORY

### RUGPJŪTIS

- 27 ADVENT RISING

## TOP 10

### GERIAUSIAI PARUODAMI ŽAIDIMAI EUROPOJE

- 1 BATTLEFIELD 2
- 2 GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS
- 3 GUILD WARS
- 4 ROLLERCOASTER TYCOON 3: SOAKED!
- 5 THE SIMS 2: UNIVERSITY
- 6 WORLD OF WARCRAFT
- 7 FOOTBALL MANAGER 2005
- 8 CHAMPIONSHIP MANAGER 5
- 9 THE SIMS 2
- 10 HALF-LIFE 2

## ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO EUROPOJE DATOS

### LIEPA

- |   |               |
|---|---------------|
| 01 AREA 51                                | FPS           |
| 01 CRICKET 2005                           | SPORTAS       |
| 01 PERFECT ACE 2: THE CHAMPIONSHIPS       | SPORTAS       |
| 08 DUNGEON LORDS                          | RPG           |
| 15 BATTLE OF BRITAIN II: WINGS OF VICTORY | SIMULIATORIUS |
| 15 CHAOS LEAGUE: SUDDEN DEATH             | STRATEGIJA    |
| 15 DEEP SEA TYCOON 2                      | STRATEGIJA    |
| 15 FANTASTIC FOUR                         | VEIKSMO       |
| 15 HELLFORCES                             | FPS           |
| 15 PRO CYCLING MANAGER                    | SPORTAS       |
| 15 UNIVERSAL COMBAT: A WORLD APART        | FPS           |
| 22 ASHERON'S CALL: THRONE OF DESTINY      | MMORPG        |
| 22 CHARLIE AND THE CHOCOLATE FACTORY      | NUOTYKIŲ      |
| 22 CODENAME: PANZERS, PHASE TWO           | STRATEGIJA    |
| 29 AURORA WATCHING                        | VEIKSMO       |
| 29 WORMS 4: MAYHEM                        | STRATEGIJA    |

### RUGPJŪTIS

- |                                      |               |
|--------------------------------------|---------------|
| 05 COFFEE BREAK                      | SIMULIATORIUS |
| 05 GREAT INVASIONS                   | STRATEGIJA    |
| 12 PILOT DOWN                        | NUOTYKIŲ      |
| 19 AMERICAN CONQUEST: DIVIDED NATION | STRATEGIJA    |
| 26 BATTLEGROUND EUROPE               | FPS           |
| 26 EARTH 2160                        | STRATEGIJA    |



## GNT TOP 10

- 1 WORLD OF WARCRAFT
- 2 THE SIMS 2
- 3 THE SIMS 2 UNIVERSITY EXPANSION PACK
- 4 HALF-LIFE 2
- 5 WARCRAFT 3: REIGN OF CHAOS
- 6 MEDAL OF HONOR PACIFIC ASSAULT
- 7 DIABLO 2
- 8 DIABLO 2 LORD OF DESTRUCTION EXPANSION PACK
- 9 WARCRAFT 3: THE FROZEN THRONE EXPANSION PACK
- 10 NBA LIVE 2005

## SKAITYTOJŲ TOP 15

- 1. HALF-LIFE 2
- 2. NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2
- 3. NBA LIVE 2005
- 4. GRAND THEFT AUTO: VICE CITY
- 5. PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN
- 6. STAR WARS KOTOR 2: THE SITH LORDS
- 7. COUNTER STRIKE 1.6
- 8. TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW
- 9. NEED FOR SPEED: UNDERGROUND
- 10. THE SIMS 2
- 11. DOOM III
- 12. TONY HAWKS PRO SKATER UNDERGROUND 2
- 13. STRONGHOLD: CRUSSLADER S
- 14. MAFIA: THE CITY OF THE LOST HEAVEN
- 15. VAMPIRE THE MASQUERADE: BLOODLINES

NEPAMIRŠKITE, KAD TIK JŪS ĮTAKOJATE ŠĮ TOPĄ! ĮRAŠYKITE 2 ŠIUO METU ŽAIDŽIAMIAUSIUS ŽAIDIMUS Į KUPONĄ IR SIŪSKITE MUMS!



# PASAULIŲ KARAS

## WAR OF THE WORLDS

JAV, 2005

Režisierius: Steven Spielberg

Aktoriai: Tom Cruise, Justin Chatwin, Dakota Fanning

Ko jau ko, o Steveno Spielbergo pristatinėti tikrai nereikia. Vienas universaliausių režisierių, sugebančių kurti ne tik kvapą gniaužiančius fantastinius filmus, bet ir rimtas dramas praktiškai bet kokia tema (užtenka prisiminti „Gelbstint eilini Rajaną“, „Šindlerio sąrašą“ ar „Amistad“). Tačiau daugeliui, ypač jaunesniui, ki-

no mėgėjų jo vizitinė kortelė — fantastiniai filmai. Būtent tokio labai stambaus projekto režisierius ir ėmėsi. Įdomi detalė, kad pradėti kurti „Pasaulių karą“ Spielbergas norėjo dar prieš gerą dešimtmetį, tačiau po filmo „Nepriklausomybės diena“ pakeitė nuomonę. Vėl mintis statyti „Pasaulių karą“ grįžo kartu su Tomu Kru-



zu (jo turbūt irgi nereikia pristatinėti) sukūrus labai įdomų ir palankiai vertintą filmą „Ispėjantis pranešimas“ („Minority report“). „Pasaulių karo“ pasirodymo data buvo numatyta tik 2007-aisiais metais, tačiau netikėtai tiek režisierius, tiek aktorius rado laisvo laiko ir filmavimo darbus pradėjo gerokai anksčiau.

Turbūt nereikia pristatinėti ir Herberto Džordžo Velso. Bent šiek tiek besidomintys literatūra puikiai žino ši



fantastikos klasika. Jo novelė „Pasaulių karas“, pasakojanti apie į Žemę isiveržiančius ateivius iš Marso, buvo be galo populiari ir jau 1953-aisiais ekranizuota. Naujasis Spielbergo filmas nebus senojo perdirbinys, beje, akiai neseks ir novelės. Režisierius su Tomu Kruzu (pastarasis yra ir filmo prodiuseris) nusprendė veiksmą perkelti į modernius laikus, tačiau pagrindinė idėja išlieka ta pati. Ateiviai iš Marso puola ir šluoja viską nuo Žemės, o žmonėms reikia žūtbūt surasti būdą, kaip išsigelbėti ir išsaugoti savo gimtąją planetą.

„Pasaulių karas“ Lietuvos kino teatruose nuo liepos 8 dienos.



## PC KLUBO KUPONAS

Kuponą galima užpildyti ir atsiųsti į redakciją adresu:

UAB „Indiza“, Draugystės g. 15, 51226 Kaunas-31, arba nunešti į artimiausią „Lietuvos spauda“ kioską.

MANO KLAUSIMAS REDAKCIJAI:

---

---

---

---

---

---

---

MANO SKELBIMAS:

---

---

---

---

---

---

---

NORĖČIAU ŠIO PLAKATO (įrašykite TIK 1 žaidimo pavadinimą):

---

NORĖČIAU ŠIŲ KODŲ (įrašykite TIK 1 žaidimo pavadinimą):

---

Klausimas į GAMEFAQ:

Žaidimas:

Lygis/misija:

problema

---

---

---

---

---

---

---

ŠIUO METU ŽAIDŽIU(balsas skaitytojų TOP'ui):

---

---

ATSAKYMAS Į „ATSPĖK ŽAIDIMĄ“ KONKURSA:

☐☐☐☐☐☐☐☐

Norėčiau sužinoti apie šį literatūros kūrinį:

---

MANO VARDAS, PAVARDĖ, ADRESAS IR TELEFONAS (būtina parašyti):

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

Mūsų „elektroniniai kontaktai“:

Laiškai — [pcmail@hakeris.lt](mailto:pcmail@hakeris.lt)  
Skelbimai — [pcskelbimai@hakeris.lt](mailto:pcskelbimai@hakeris.lt)  
Klausimai — [pcfaq@hakeris.lt](mailto:pcfaq@hakeris.lt)

Pirkčiau žaidimų iš Kelmės rajono kompiuteriui AMD Duron 64 MB RAM, 900 MHz, 32 MB video. Tel.: (653) 97673, Aurimas, Kelmės r.

Parduodu žaidimus: Pizza Racer, Nestabdyk, Sim Coaster, V.I.P., The Civil War, 5 Elementas, Orda II, Real War 1-2, Extreme Sports, Navy Seals, Flashpoint, Hard Truck 18, Bezumie, Evo 4x4 Evolution, Offroad visureigiai 4x4, SWAT 3, Red Faction, Mes Buvome Kariai, Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy, Supreme Snowboarding, I.G.I. 1-2, Starsky and Hutch, Tarptautinis ralis, Pro Rally 2001, Rally Trophie, Praetorians, XR Xpand Rally. Tel.: (631) 48651, Karolis, Klaipėda.

Pirkčiau žaidimą Mafia, tik iš kauniečių. Tel.: (615) 46337, Tautrimas, Kaunas.

Parduodu daug naujų žaidimų, originalius The Sims 2 ir University bei kitus. Taip pat yra ir senesnių, bet gerų, tokių kaip FF VII. Tel.: (658) 44737, Edvardas, Vilnius.

Parduodu bet koki žaidimą, kurį tik nori. Tel.: (651) 34975, Vladas, Vilnius.

Parduodu daug įvairių žaidimų (tik Vilniuje). Tel.: (687) 14015, Marius, Vilnius.

Pirkčiau ir parduočiau žaidimus. Tik skuodiškiams. Tel.: (675) 25342, Liudas, Skuodas.

Parduodu žaidimus PoP WW, Tony Hawk's Pro Skater Underground, Star Wars Knights of the Old Republic 2: The Sith Lords, Medal of Honor Pacific Assault ir daug kitų. Tel.: (614) 96877.

Parduodu naujo (mažesnio) modelio PS2 su dviem pulteliais viena atminties kortele 5 žaidimais (Devil May Cry, GTA San Andreas, NBA Jam, Tekken 5, Ratchet and Clank). Pirktas šiuo metu gruodžio mėn. mažai naudotas. Kaina be žaidimų 620 Lt. Tel. (614) 96877.

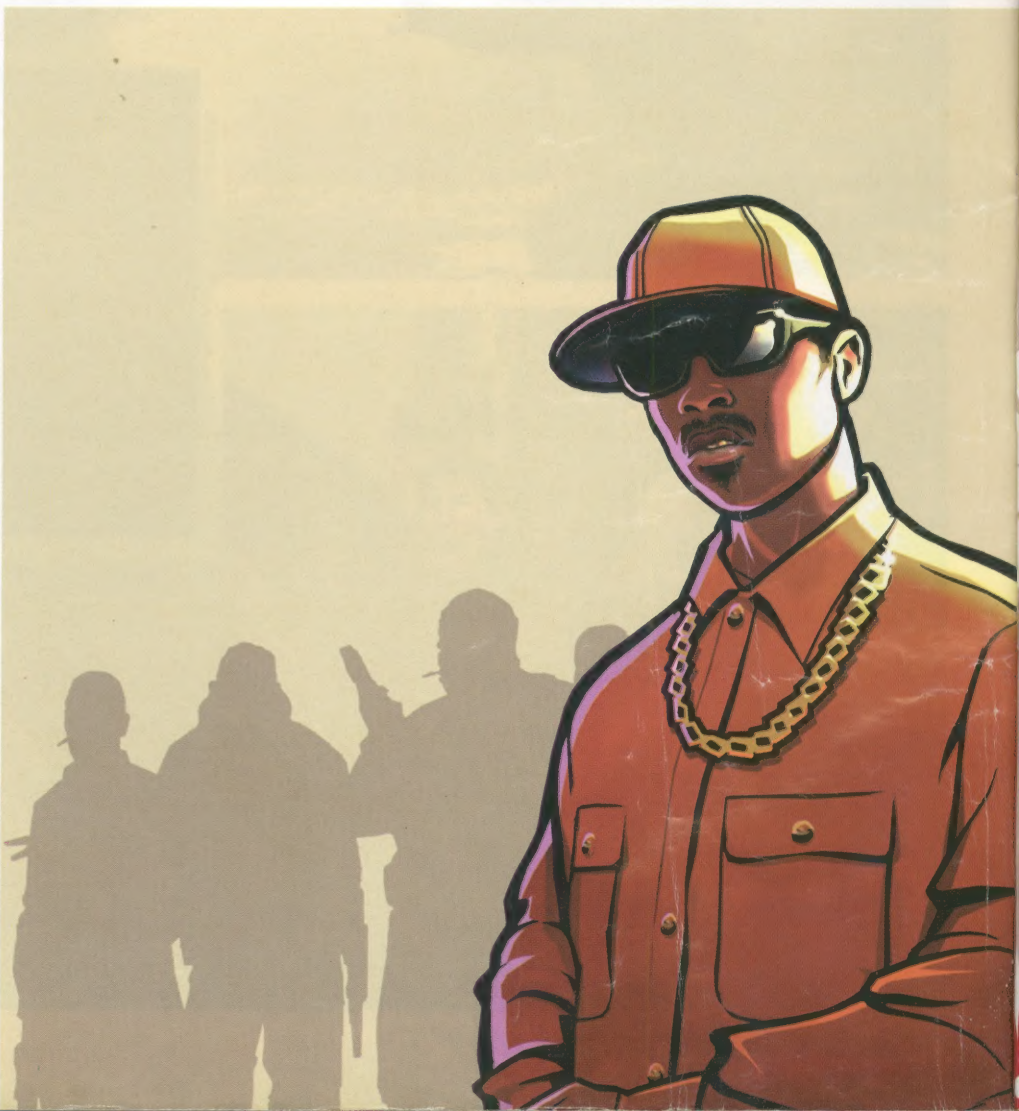
Parduodu vaira „Apolo rw-2222“ Skirtas PC ir PS2, tik išbandytas, su įpakavimu, pirktas už 100Lt. Kaina-80Lt (galima derėtis). Tel.: (612) 24020, e-paštas: phobosjega@one.lt.

Parduodu ir keičiu: Star Wars KOTOR, Korea: Pamiřstas Karas, Kreed. Keičiu į Desperados, BloodRayne, Playboy The Mansion, Priešo užnugaryje, Fanatai: Štormas per Europą. Tel.: (5) 2134407, Dima. Perku ir keičiu tik iš vilniečių.

Kas turite mobiliuosius telefonus su WAP funkcija užeikite į šį puslapį. Čia jūs rasite visą info apie WAP puslapio kūrimą ir dar daug įvairių naudingų dalykų <http://saitams.wab.ru>.

Pirkčiau žaidimus: Worms Forts: Under Siege, GTA 2, NFS2, Max Payne 2 ar Far Cry. Matas, el.p.: [matasgok@one.lt](mailto:matasgok@one.lt).

Jei kas turi mob. ir wap internetą apsilankykit <http://wap-java.port.su>. P.S. kas turi game-maker rašykite [prodiger@one.lt](mailto:prodiger@one.lt) ar [prodiger@lnk.lt](mailto:prodiger@lnk.lt).





# SPALVOTI PAVEIKSLUKAI

1. Rašyk SMS: pci fly  
Nusiųsk draugui: pci fly +370673XXXXXX

2. Siųsk numeriu 1321 kaina: 2 Lt.



Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6650, 6800, 6810, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7650, N-Gage, Siemens C60, C62, C65, CF62, CX65, M55, MC60, SX1 S55, SL55, ST60 Sony-Ericsson T300, T310, T610, T630, Z600 Motorola C350, T720, T720i, V180, V220, Samsung C100, E100, E700, P100, P400, S100, S500, T100, T500, V200, X100, X400, X600 LG G5220C

## jippii! SMS FUN



MIX - Naujas logotipų maišytuvą sugeneruos šaunų logotipą su tavo vardu.

Siųsk PCMIX su savo vardu numeriu 1321

Nokia 3210, 3310, 3330, 3410, 3510, 3510i, 3620, 3650, 5100, 5110, 5130, 5210, 5510, 6100, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 6310, 6510, 6600, 6610, 6650, 6800, 6820, 7110, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8210, 8250, 8310, 8810, 8850, 8890, 8910, 9110 ja 9210

## PAVEIKSLĖLIAI SU VARDU



PCATA  
vardas



PCNR  
vardas



PCUGNIS  
vardas



PCKULKA  
vardas

1. Rašyk SMS: pckulka Tomas  
Nusiųsk draugui: pckulka Tomas +3706XXXXXXX  
2. Siųsk numeriu 1326 kaina: 5 Lt.

## MELODIJOS

Monofoninės melodijos: rašyk SMS: pcm dragostea  
1. Nusiųsk draugui: pcm dragostea +370673XXXXXX  
SIEMENS telefonams: pcms dragostea

Polifoninės melodijos: rašyk SMS: pcp dragostea  
Nusiųsk draugui: pcp dragostea +370673XXXXXX

2. Siųsk numeriu 1321 kaina: 2 Lt.

### TOP 10

Black Eyed Peas / Let's Get It Started

50 Cent ft. Olivia / Candy Shop

Haiducii / Dragostea Din Tei

Jay-Z & Linkin Park / Numb/Encore

Tv/Film / Iš serialo Simpsonai

Ruslana / Wild Dances

Eminem / Mockingbird

Bomfunk MC's / Freestyler

O-Zone / Despre Tine

Tv/Film / Drakonų kovos Z

### POPULIARIOS MELODIJOS

Usher / Yeah

Global Deejays / Sound Of San Francisco

Eminem / Like Toy Soldiers

50 Cent / PIMP

Eminem / Just Lose It

Moby / Lift Me Up

Black Eyed Peas / Don't Phunk With My

Schnappi / Schnappi, Das Kleine Krokodil

Eminem / Stan

Chemical Brothers / Galvanize

Gunther / Ding Dong Song

Danzel / Pump It Up

Bon Jovi / It's My Life

Maroon 5 / This Love

Linkin Park / Breaking Habit

50 Cent / In Da Club

50 Cent / Wanksta

Scooter / Shake That

Monofoninės melodijos: NOKIA: daugumai naujų modelių, SIEMENS: S45, M50, ME45, C45 SAMSUNG: SGH-T100, SGH-N620, SGH-R210S, Polifoninės melodijos: Nokia 3100, 3200, 3300, 3510, 3510i, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6650, 6800, 6810, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7650, N-Gage, Siemens A55, C55, C60, C62, C65, CF62, CX65, M55, MC60, S55, SL55, ST60, SX1 Motorola C350, T720, T720i, V180, V220, Sony-Ericsson P800, P900, T300, T310, T610, T630, Z200, Z600, Samsung C100, E100, E400, E700, N620, P100, P400, S100, S200, S300M, S500, T100, T400, T500, V200, X100, X400, X600, Sharp GX10, GX20, LG G5220C

1. Rašyk SMS: pcgame mobilepet  
Nusiųsk draugui: pcgame mobilepet +370673XXXXXX

2. Siųsk numeriu 1336

kaina: 10 Lt.



siųsk SMS: pcgame elektra

Motorola E398, E1000, V3, V80, V300, V400, V500, V525, V550, V600, Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6630, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7610, 7650, 8910i, N-Gage, N-Gage QD, Samsung D500, E700, E710, E810, E820, X400, Sharp GX10, GX20, GX30, Siemens C65, CX65, M55, M65, S55, S65, SL55, Sony-Ericsson K700, S700, T610, T630, Z600



siųsk SMS: pcgame gumball

Nokia 2650, 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7610, 7650, 8910i, N-Gage, N-Gage QD Motorola E398, V3, V80, V300, V500, V525, V545, V550, V600 Samsung E700 Sharp GX10, GX20, GX30 Sony-Ericsson T610, T630, Z600



siųsk SMS: pcgame gemjam

MOTOROLA V180, V220, V3, V300, V500, V525, V550, V600, V80, A1000, A300, A335, C450, C550, C650, E1000, E398, T720, T720i NOKIA 3200, 3220, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7610, 7650, 8910i, N-Gage, N-Gage QD LG U8110, U8120, U8130, U8138, PANA-SOLAR X60 SAMSUNG E100, E105, E300E700, E710, E715, E800, P400, P510, S300, S307, X480 SIEMENS A60, A65, C60, C65, C65, CX70, M55, M65, MC60, S55, S65, SL55 SONY-ERICSSON K700, T610, T616, Z600



siųsk SMS: pcgame robots

Motorola V3, V80, V220, Nokia 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5110, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7610, 8910i, N-Gage, N-Gage QD, Samsung E700, E710, E800, X100, X600, Sharp GX10, GX20, GX30, Siemens C65, CX65, S65, SL65, SX1, Sony-Ericsson F500, K700, T610, T616, T630, Z600

## ŽAIDIMAI TELEFONAMS





INNOVATION COMPUTER GROUP



WWW.ICG.LT

**KIEKVIENAM  
PERKANČIAM  
KOMPIUTERĮ  
IR**

**SAMSUNG**

**LCD  
MONITORIŲ**



**DOVANOJAME  
DVIRAT!!**



★ Daugiau informacijos teiraukitės ICG prekybos centruose.  
Dovanų kiekis ribotas.

"ICG Centras" Vilniuje: P. Lukšio g. 17, tel. (8-5) 210 1188

Vilnius: Konstitucijos pr. 6, tel. (8-5) 275 4554

Šiauliai: Vilniaus g. 170, tel. (8-41) 526 066

Telšiai: Respublikos g. 34-2, tel. (8-444) 51 020

Klaipėda: Kulių vartų g. 5, tel. (8-46) 314 717

Panevėžys: V. Kudirkos g. 3, tel. (8-45) 435 626

Tauragė: Vasario 16-osios g. 4, tel. (8-446) 55 011

Alytus: Ugniagesių g. 7, tel. (8-315) 73 260

Naujoji g. 5, mob.tel. 8 685 84443 ("Elektromarkt")

Marijampolė: V. Kudirkos g. 37, tel. (8-343) 56 563

**Telefonas visoje Lietuvoje 8 700 55021**